

# **BACHELORARBEIT**

Herr  
Ole Wendel

Faszination Mischfilm:  
Eine Genreanalyse zur Kombination von  
Real- und Zeichentrickfilm

2014

die medienakademie / Hochschule Mittweida  
Studiengang Film und Fernsehen  
Fachbereich Kamera

## **BACHELORARBEIT**

# **Faszination Mischfilm: Eine Genreanalyse zur Kombination von Real- und Zeichentrickfilm**

Autor:  
**Herr Ole Wendel**

Studiengang:  
**Film und Fernsehen  
Fachbereich Kamera**

Seminargruppe:  
**FF08s1-B**

Erstprüfer:  
**Prof. Dr. Detlef Gwosc**

Zweitprüferin:  
**M.A. Juliane Kruppke**

Einreichung:  
Hamburg, 08.05.2014

## **Bibliografische Angaben**

Wendel, Ole:

Faszination Mischfilm:  
Eine Genreanalyse zur Kombination von  
Real- und Zeichentrickfilm

Fascination of Mixed Movies:  
A Genre-Analysis of the Combination of  
Cartoon-Animation and Real-Life-Action

2014 – 97 Seiten

Mittweida, Hochschule Mittweida (FH), University of Applied Sciences,  
Fakultät Medien, Bachelorarbeit, 2014

## **Abstract**

Die vorliegende Facharbeit befasst sich mit Hybridfilmformen, welche sowohl aus Realfilm-, als auch aus Animationsfilmanteilen in cartoontypischer 2D-Ästhetik bestehen. Sie liefert einen Überblick über die historische Entwicklung, die für den Mischfilm relevanten technischen Erfindungen, sowie die wichtigsten Persönlichkeiten und Produktionsstudios. Anhand von Filmbeispielen werden sowohl, Herstellungsverfahren erklärt, die Wirkung von Mischbildern im dreidimensionalen Raum und Gründe für den Einsatz von Zeichentricksequenzen in Realfilm und Werbung untersucht, als auch klassische Genrezuweisungen des Mischfilms hinterfragt. Desweiteren werden die großen Erfolge, neuartige Erscheinungsformen des Mischfilms und wiederholt auftauchende Motive analysiert. Angesichts des Übergangs von analoger zu digitaler Erzeugung werden zudem die aktuelle Lage und mögliche Entwicklungen in der Zukunft des Mischfilms im Speziellen in Bezug auf den Realfilm beleuchtet. Die Arbeit dient erstmalig als zusammenfassende Abhandlung des Gesamtthemas 2D-Mischfilm und soll eine Grundlage für weitergehende Forschung darstellen.

# Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung .....	5
2. Grundlagen .....	6
2.1 Was ist Animation? Definition: .....	6
2.2 Welche Form der Animation wird hier behandelt? .....	6
2.3 Geschichte der Animation .....	7
3. Mischfilm .....	17
3.1 Definition von Mischfilm .....	17
3.2 Welche Formen des Mischfilmes werden hier behandelt? .....	17
3.3 Mischfilmformen nach Dr. Frederick S. Litten .....	18
3.4 Mischfilmformen nach Erwin Feyersinger .....	19
4. Historische Entwicklung des Mischfilms – von den Anfängen bis heute .....	20
5. Hybride Bewegungsbilder .....	38
5.1 Technische Umsetzung – Wie entsteht das Hybridbild? .....	38
5.1.1 Analog erzeugte Hybridbilder .....	38
5.1.2 Digital erzeugte Hybridbilder .....	53
6. Erfolge des Mischfilms .....	54
7. Beziehung zwischen Zeichentrick und Realfilm .....	58
8. Der Mischfilm im Hinblick auf die Einordnung in klassische Filmgenres .....	60
9. Glaubwürdigkeit im hybriden Raum .....	62
10. Funktionaler Einsatz von Zeichentricksequenzen im Realfilm .....	64
11. Kombinationsbilder in der Werbung .....	65
12. ‚Die Hand des Schöpfers‘ – Ein Genretypisches Motiv .....	66
13. Sonderformen mit visuell neuartigen Fusionen aus Real- und Zeichentrickfilmästhetik .....	76
14. Aktuelle Lage und Tendenzen .....	79
15. Fazit und Ausblick .....	80
 XVI. Literaturverzeichnis .....	 81
XVII. Internetquellenverzeichnis .....	84
XVIII. Auflistung der recherchierten Mischfilme .....	88



## 1. Einleitung

Feuerrote Haare, freche Schnute und den Kopf voller Streiche - wer kennt ihn nicht, den Kobold *Pumuckl*, der in unseren Kindertagen mit seinen Lausbubenstreichen *Meister Eder* fast um den Verstand gebracht hat? Er ist ein Paradebeispiel für den Mischfilm, dem dieser Text gewidmet ist - im Speziellen der innerfilmischen Kombination aus Zeichentrick- und Realfilm - denn nicht nur auf Kinder wirkt diese Fusion faszinierend, auch auf Erwachsene übt der Hybridfilm einen besonderen Reiz aus. Grund genug diesem vernachlässigten Genre und der damit einhergehenden desaströsen Quellenlage mehr Aufmerksamkeit zu widmen.

Diese Facharbeit vermittelt erstmalig in derartigem Umfang einen Überblick in das weitgefächerte Thema Mischfilm, weshalb die Geschichte, allen voran die historisch relevanten Entwicklungen, die bedeutendsten filmschaffenden Persönlichkeiten und die allgemeinen Hoch- und Tiefphasen des Genres als roter Faden dienen.

Der Definition des Begriffes Mischfilm geht ein historischer Exkurs zur Entwicklung der Animation an sich voraus, da diese die Basis für die später nötigen technischen Neuerungen bildet und somit ein notwendiges Grundverständnis der für den Mischfilm relevanten Entwicklungen im weiteren Verlauf der Untersuchung vermittelt. Ein besonderes Augenmerk wird hierbei zudem auf unterschiedlichste bereits in der preanimationsfilmhistorischen Ära entwickelte Verfahrensmöglichkeiten zur Mischbilderzeugung geworfen. Nach einer kurzen Einführung in die unterschiedlichen Erscheinungsformen des Hybridfilmes wird schließlich dessen Geschichte samt aller dem Thema entsprechenden, relevanten Erfindungen und deren Entwicklern von den Anfängen bis zur Gegenwart abgehandelt. In diesem Zusammenhang werden unter Miteinbeziehung der großen mischfilmproduzierenden Studios die Lebenswerke der wichtigsten Animatoren und Mischfilmproduzenten inklusive der in ihren Schaffensphasen entstandenen Filme im Besonderen im Bezug auf ihre Bedeutsamkeit für den Mischfilm beleuchtet. Im weiteren Verlauf der Arbeit werden anhand von einzelnen Filmbeispielen die unterschiedlichen technischen Herstellungsverfahren von Kombinationsbildern aufgezeigt und erläutert. Sie zeigt die Hochphasen und herausstechenden Erfolge des Genres auf, untersucht die Gründe dafür und wirft einen kurzen Blick auf den geschichtlichen Bezug und allgemeinen gegenseitigen Einfluss zwischen Real- und Zeichentrickfilm. Zudem wird die These hinterfragt, dass der Mischfilm bestimmten klassischen Filmgenres zugehörig sei. Eine weitere Passage behandelt die innerbildliche Kombination aus Realfilm und Zeichentrick in Bezug auf die räumliche Wirkung und Glaubwürdigkeit und erläutert die Vor- und Nachteile entsprechender Intermedialität. Desweiteren wird der bewusste Einsatz von 2D-Animation im Realfilm aus funktionalen Gründen untersucht und auf die Verwendung von Kombinationsbildern in Form von identifikationsstiftenden Zeichentrickcharakteren im Bereich des Werbefilms eingegangen. Außerdem wird der Hybridfilm auf typische Merkmale und wiederkehrende Motive untersucht und jene analysiert.

Letztendlich stellt diese Facharbeit angesichts des Vormarsches der Computeranimation die aktuelle Lage dar, betrachtet die damit verbundenen neu erschlossenen Möglichkeiten, stellt anhand von Einzelfilmbeispielen neuartige Erscheinungsformen des Mischfilms vor und wagt einen Ausblick in eventuelle zukünftige Entwicklungen. Eine chronologisch sortierte Filmliste recherchierter Mischfilmwerke samt Erscheinungsjahr, Regie, beteiligter Produktionsfirmen und dem Herstellungsland soll zudem als Hilfsmittel für weitergehende Forschungsarbeiten dienen.

Die visuelle Narration des Bewegtbildes erfordert angesichts der zeitgenössischen Ausdrucksformen auch hybride Lösungen, z.B. Animations- und Realfilm-Kombinationen.<sup>1</sup>

Prof. Jürgen Störr, *Folkwang Universität der Künste*,  
Fachbereich Zeichnen und Bewegtbild

---

<sup>1</sup> [www.folkwang-heteropia.de/info/stoerr-juergen-prof/](http://www.folkwang-heteropia.de/info/stoerr-juergen-prof/) (Stand: 23.04.2014).

## **2. Grundlagen**

### **2.1 Was ist Animation? Definition:**

Als Animation bezeichnet man die schnelle Abfolge nacheinander gezeigter Einzelbilder mit Hilfe einer Form von Mechanismus um die Illusion von Bewegung zu erzeugen.<sup>2</sup>

### **2.2 Welche Form der Animation wird hier behandelt?**

Nach der oben genannten Definition fallen auch Puppentrick, Sachtrick, Legetrick sowie künstlich am Computer erzeugte sogenannte CGI<sup>3</sup>-Bildsequenzen unter den Begriff Animation, welche hier allerdings nicht thematisch behandelt werden. Aus diesem Grund ist, wenn in dieser Facharbeit von Animation die Rede ist und keine weitere Anmerkung gemacht wird, ausschließlich Zeichentrickanimation im weitesten Sinne gemeint.

Hierbei wird generell zwischen Voll-, Teil- und Nullanimation unterschieden. Während bei einer Vollanimation jede Bewegungsphase und somit jedes Einzelbild gänzlich neu gezeichnet wird, erlaubt die Teilanimation einzelne Bildteile getrennt voneinander zu animieren. Durch die Verwendung von auf unterschiedlichen Ebenen angeordneten durchsichtigen Zelluloidfolien werden immer nur die für die aktuelle Bewegung relevanten Elemente auf der entsprechenden Folie neu gezeichnet. Bei einer Nullanimation hingegen entsteht die Illusion von Bewegung lediglich durch die Wahl der Bildausschnitte in Kombination mit einer dynamisierenden Kameraführung bzw. Schnitttechnik.<sup>4</sup>

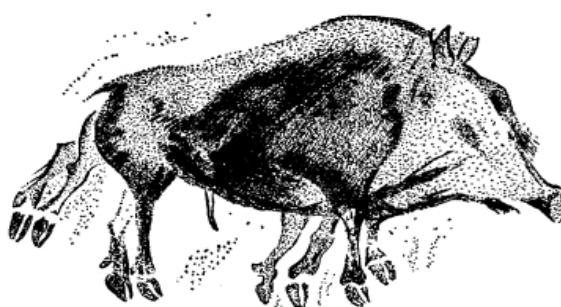
---

<sup>2</sup> Vgl. Cavalier, Stephen: The World History of Animation, S. 35.

<sup>3</sup> CGI: Computer Generated Imagery.

<sup>4</sup> Vgl. Eßer, Kerstin Berit: Bewegung im Zeichentrickfilm, S. 29.

## 2.3 Geschichte der Animation



Höhlenmalerei<sup>5</sup>

Die Ursprünge der Animationskunst an sich lassen sich nachweislich bis zu prähistorischen Höhlenmalereien, die in Sequenzformen Bewegungs- und Handlungsabläufe darstellten, zurückführen. So ist beispielsweise ein Wildschwein auf einem 30000 Jahre alten Wandgemälde in einer nordspanischen Höhle mit acht Beinen dargestellt, um dessen Schnelligkeit zu verdeutlichen.<sup>6</sup> Weitere Rückschlüsse liefern diverse Funde aus der Zeit der alten Ägypter, wie beispielsweise einer 5200 Jahre alten Kugel mit einer aufgemalten Bildsequenz einer Ziege, die möglicherweise durch Rotation eine Form von Animation erzeugen konnte, oder den Malereien zwischen den eng aneinander stehenden Säulen eines Pharaonentempels. Hier waren aufeinanderfolgende Abbildungen eines grüßenden Gottes abgebildet, sodass der Pharao, wenn er in seinem Wagen daran vorbeifuhr, seinen ihm somit sogar untergeordneten Gott mit der Hand segensprechend grüßen sah.<sup>7</sup>

Die wahrscheinlich ersten tatsächlich nachweislichen Animationen wurden 180 n. Chr. von Ting Huan, einem chinesischen Erfinder zu wohl rein dekorativen Zwecken erschaffen und stellten primitive Formen der Jahrhunderte später als *Zoetrop*<sup>8</sup> bekannt gewordenen Erfindung dar. Durch die Nutzung aufsteigender warmer Luft, sobald das Gerät über einer Kerze installiert war, begannen sich in sequenzieller Abfolge arrangierte Einzelbildzeichnungen im Kreise zu drehen und erzeugten bei richtiger Geschwindigkeit die Illusion von Bewegung.<sup>9</sup>

Allerdings beschrieben erst in den frühen Jahren des 18. Jahrhunderts die Physiker Joseph Antoine Ferdinand Plateau und Michael Faraday den stroboskopischen Effekt. Mit der Erkenntnis, dass die Retina des menschlichen Auges ein gerade gesehenes Einzelbild, einen kurzen Moment nachdem es bereits verschwunden ist, noch speichert und die Verarbeitung dieses Sinneseindrucks im Gehirn mit einem darauffolgenden Bild – speziell, wenn es sich hierbei um sequenzielle Bildabfolgen handelt – bei richtiger Frequenz als zusammenhängenden Eindruck darstellt, wurde eine regelrechte Welle an Erfindungen optischer Illusionen losgetreten.<sup>10</sup>

So wurde das *Daumenkino*<sup>11</sup> bereits 1760 als beliebtes optisches Spielzeug verkauft. Frühformen sind sogar schon um 1600 gedruckt worden. Im Hinblick auf die Animation verschiedener Bildphasen jedoch wird dem Franzosen Pierre Hubert Desvignes die Erfindung des ersten Daumenkinos um 1860 zugeschrieben. Allerdings wurde es erst 1868 von dem Engländer John Barnes Linnett unter dem Namen *Kineograph* patentiert. In vielen jüngeren Versionen wird mit

<sup>5</sup> Manthey, Dirk: Making Of... Wie ein Film entsteht - Die Kunst des Filmemachens von A bis Z, S. 104.

<sup>6</sup> Vgl. Thomas, Bob: Die Kunst des Zeichenfilms, S. 8.

<sup>7</sup> Vgl. Hoffmann, Hilmar ; Berger, Jürgen: Mickey Mouse Asterix & Co, S. 2,  
Vgl. Cavalier, Stephen: The World History of Animation, S. 35.

<sup>8</sup> Zoetrop: Auch Zoetrope oder Zootrop, im Volksmund Wundertrommel.

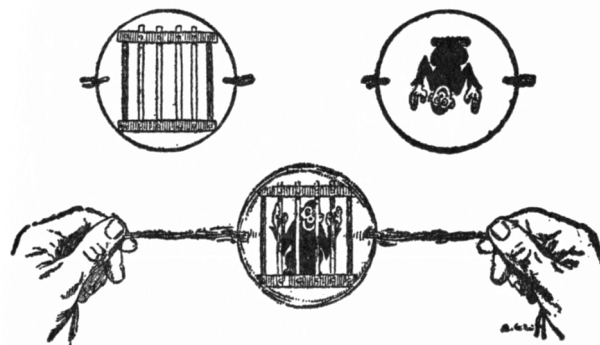
<sup>9</sup> Vgl. Cavalier, Stephen: The World History of Animation, S. 35.

<sup>10</sup> Vgl. Hoffmann, Hilmar; Berger, Jürgen: Mickey Mouse Asterix & Co, S. 2.

<sup>11</sup> Daumenkino: auch Folioskop, Kineograph, Abblätterbuch, Taschenkino, etc.

Hilfe der Technik des *Match-Cuts*<sup>12</sup>, einer Sonderform der kontinuierlichen Bewegungsmontage über verschiedene Räume hinweg, übrigens sogar zwischen realfotografierten und gezeichneten Animationen, hin und her gesprungen, wodurch bereits eine Art Mischfilmsequenz entsteht.<sup>13</sup>

Der englische Physiker John Ayrton Paris erfand 1825 das *Thaumatrope*, eine Scheibe mit zwei unterschiedlichen Bildern auf jeder Seite, welche durch schnelles Drehen der Scheibe an zwei Fäden zu einem neuen Bild verschmelzen. Ein typisches Beispiel hierfür ist ein auf der einen Fläche abgebildeter leerer Käfig und auf der rückseitigen ein Tier. Dreht man das *Thaumatrope* in hoher Geschwindigkeit, entsteht die optische Illusion, das jenes im Käfig gefangen ist. Bereits mit dieser einfachen Methode lässt sich durch Verwendung eines Fotos und einer Zeichnung ein Mischbild erzeugen.



THE THAUMATROPE.

Above: How the designs of the two sides are placed with respect to each other.  
Below: The combined image when the thaumatrope is twirled.

Thaumatrope<sup>14</sup>

1831 erfand der Belgier Joseph Plateau das *Phenakistiskop*<sup>15</sup>, 1834 der Engländer William Horner das *Daedalum* (z. dt.: Rad des Teufels), welches prinzipiell aus einer sich drehenden Scheibe und einem sich drehenden Zylinder besteht, in welchem eine Bildsequenz zu sehen ist. Beide Erfindungen basieren auf dem technischen Kniff, dass die Sequenz nur durch einen kleinen Schlitz betrachtet werden kann, um sicherzustellen, dass anstatt einer unscharfen vorbeiziehenden Bildfolge möglichst nur ein Bild zur gleichen Zeit zu sehen ist. Vielleicht aufgrund der Wahl des Namens wurde das *Daedalum* vorerst kein populäres optisches Spielzeug, bis es 1860 als Zoetrop (z. dt.: Rad des Lebens) unter positiverem Namen in den USA und im vereinigten Königreich von England vom amerikanischen Entwickler William F. Lincoln patentiert wurde.

<sup>12</sup> Hierbei wird durch die innersequenzielle Montage nach dem Kontinuitätsprinzip eine durchgehende Bewegung einer Figur bewusst im identischen oder anschließenden Bildraum organisiert, sodass sie sich über einen Schnitt hinweg in divergierenden Räumen, Zeiten oder Welten bewegt.

<sup>13</sup> Vgl. Beller, Hans: Onscreen/Offscreen – Grenzen, Übergänge und Wandel des filmischen Raumes, S. 36.

<sup>14</sup> <http://intelligentheritage.wordpress.com/2010/09/18interesting-optical-device-thaumatrope/#jp-carousel-179> (Stand: 13.04.2014).

<sup>15</sup> Phenakistiskop auch Phanakistiskop oder Phantaskop, im Volksmund Lebensrad oder Wunderrad.

## ZOETROPE.

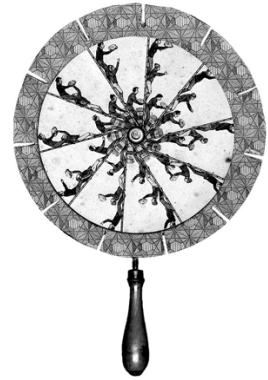


Daedalum<sup>16</sup>



The ZOETROPE, or "Wheel of Life," is an instructive Scientific Toy, illustrating in an attractive manner the persistence of an image on the retina of the eye; it consists of a card-board cylinder, about 12 inches diameter, and 8 inches deep, with 13 equidistant narrow openings, each about 3 inches long, arranged near the top as shown in the engraving. The lower

Zoetrop<sup>17</sup>



Phenakistiskop<sup>18</sup>

Mit der Erfindung des auf dieser Technik basierenden *Praxinoskops*, wobei die Sequenz über Spiegel in der Mitte des Zylinders betrachtet wird, ermöglichte der Franzose Émile Reynaud (1844-1918) im Jahre 1877 erstmals eine effektive Einzelbildtrennung und somit eine klare Betrachtungsmöglichkeit der Sequenz an einer Wundertrommel. Durch Verwendung von sowohl Fotografien als auch Zeichnungen lassen sich bei allen Formen der Wundertrommeln Mischbilder erzeugen.<sup>19</sup>



Praxinoskop<sup>20</sup>

<sup>16</sup> <http://www.open.edu/openlearnworks/mod/oucontent/view.php?id=26448&printable=1> (Stand: 01.05.2014).

<sup>17</sup> <http://gaukartifact.com/2013/03/18/the-zoetrope/> (Stand: 01.05.2014).

<sup>18</sup> <http://clg-sancerre.tice.ac-orleans-tours.fr/php5/sciences/mobile/articles.php?lng=fr&pg=32> (Stand: 01.05.2014).

<sup>19</sup> Vgl. Cavalier, Stephen: The World History of Animation, S. 41.

<sup>20</sup> [http://ravefutures.files.wordpress.com/2010/11/prax\\_circus.jpg](http://ravefutures.files.wordpress.com/2010/11/prax_circus.jpg) (Stand: 03.04.2014).



Als er diese 1880 mit einer *Laterna magica*<sup>21</sup>, einer frühen Projektionsvorrichtung, kombinierte, entstand ein *Projektionspraxinoskop*, womit sehr kurze Bildbänder gezeichneter Bewegungsphasen vorgeführt werden konnten.<sup>22</sup> Mit ihm beginnt die Geschichte des animierten Zeichentricks, denn er präsentierte 1892 (und somit bereits drei Jahre vor den Gebrüdern Lumière) mit seinen *Pantomimes lumineuses* erstmals animierte bunte Bilder mit Hilfe seines *Théâtre Optique* vor Publikum im Pariser *Musée Grevin*.<sup>23</sup> Diese Weiterentwicklung seines *Paxinoskops* zu einer frühen Form des Filmprojektors wurde zu einer populären Attraktion in Paris. Als ihm 1900 allerdings das Publikum - abgestoßen von seinen primitiven handgezeichneten Animationen und angezogen von den frühen Kinovorstellungen der Lumière-Brüder - davon gelaufen war, zerstörte er in einem Wutanfall seine geliebten Maschinen und starb einige Jahre später in ruhmloser Armut.<sup>24</sup>

Beeindruckt von den Vorführungen der Lumières im Jahre 1895, stellte der Pariser Magier und Theaterbesitzer Georges Méliès seine Spielstätte kurzerhand ebenfalls auf Bewegungsbildvorführungen um. Da sich die Lumières allerdings weigerten, Technik an einen benachbarten Rivalen zu verkaufen, musste er sein Equipment von anderen Entwicklern kaufen oder selbst konstruieren. Sein Sinn für Zauberei, Tricks und Effekte, seine Showverfälschung und sein technisches Verständnis waren exzellente Voraussetzungen, die er kreativ in den Filmschaffensprozess einbringen konnte, was einige der originellsten und kreativsten Werke dieser Ära hervorbrachte. So schuf er 1899 den Siebenminüter *Cendrillon* (Georges Méliès, Star Film, Frankreich), der eine Geschichte anhand unterschiedlicher Szenen erzählte und somit der erste wirklich narrative Film war. Durch Zufall entdeckte er, als seine Kamera während einer Aufnahme einfach stehen blieb und er sie danach wieder startete, die *Stop-Trick*-Technik. Durch Verändern der Bildelemente, während die Kamera steht, können Gegenstände innerhalb einer Aufnahme auf magische Weise verschwinden, durch andere ersetzt werden oder sich von selbst bewegen. Hieraus entwickelte sich die *Stop-Frame-Animation* (auch *Stop-Motion* oder *Objekt-Animation*), wie sie heute noch beispielsweise in der *Legetricktechnik*<sup>25</sup>, in der *Pixilation*<sup>26</sup>, in der *Claymation*<sup>27</sup>, bei *Brickfilmen*<sup>28</sup>, *Puppentricksfilmen*<sup>29</sup> und *Collagenfilmen*<sup>30</sup> angewendet wird. Méliès wurde zum Pionier des Trickfilms und erfand etliche Techniken wie Ein- und Ausblendungen, *Dissolves*<sup>31</sup>, Mehrfachbelichtungseffekte, *Split-Screen-Verfahren*, *Matte-Effekte*, Zeitlupen- und Zeitrafferaufnahmen und produzierte Animationen wie beispielsweise seine tanzenden Buchstaben des Alphabets. In etlichen fantasievollen Trickfilmen erforschte er die Möglichkeiten des Films und wurde nebenbei zum Vorreiter für Genres wie Science Fiction, Horror und Fantasy. Er arbeitete als erster mit Stunt-Dummys, setzte Pyrotechnik ein um Explosionen und Feuersbrünste darzustellen und simulierte Unterwasseraufnahmen, indem er durch ein Aquarium filmte. Mit *Le voyage dans la lune* (Georges Méliès, Star-Film, Frankreich) gipfelte seine kreative Schaffensphase 1902. In diesem Kurzfilm stürzt eine ikonografisch

<sup>21</sup> Laterna magica: auch Skioptikon, im Volksmund Zauberalaterne oder Schreckenslaterne; frühe Projektionsvorrichtung nach dem umgekehrten Prinzip der Lochkamera (*Camera obscura*).

<sup>22</sup> Vgl. Hoffmann, Hilmar; Berger, Jürgen: Mickey Mouse Asterix & Co, S. 2.

<sup>23</sup> Vgl. Girveau, Bruno: Walt Disneys wunderbare Welt und ihre Wurzeln in der europäischen Kunst, S. 56.

<sup>24</sup> Vgl. Cavalier, Stephen: The World History of Animation, S. 41.

<sup>25</sup> Legetricktechnik (Cutouts, Flachfiguren): Einzelteile einer Figur (Karton), aber auch Ausschnitte aus Fotos oder Videoprints werden phasenweise gegeneinander verschoben und einzelbildweise aufgenommen, Vgl. Giesen, Rolf: Lexikon des Trick- und Animationsfilms, S. 168.

<sup>26</sup> Pixilation: Animationsfilm, bei dem sowohl Schauspieler, als auch Objekte einzelbildweise abfotografiert werden.

<sup>27</sup> Claymation: Knet-/Plasteline-Figurenanimation.

<sup>28</sup> Brickfilm: Animationsfilm, bei dem sämtliche Figuren und Kulissen aus *Lego*-Steinen (o.ä.) bestehen.

<sup>29</sup> Hierbei sind Marionettenfilme auszuschließen.

<sup>30</sup> Collagenfilm: Animationsfilm, bei dem beliebige Materialien vor der Kamera zu bewegten Bildern zusammengesetzt werden.

<sup>31</sup> Dissolve: Überblendung zwischen zwei Szenen.

dargestellte Rakete in das Auge des menschlichen Gesichts vom ‚Mann im Mond‘ - einer der ersten Filme überhaupt, in dem gezeichnete Elemente mit lebenden Darstellern kombiniert wurden. Der Film war zwar weltweit sehr erfolgreich und auf dem absoluten Höhepunkt der damaligen technischen Möglichkeiten, allerdings bekam Méliès selbst kaum etwas vom Gewinn der internationalen Vermarktung ab. Seine zahlreichen darauf folgenden Filme waren vergleichsweise uninteressant und die Welle seines Erfindererfolgs ebte schließlich ab. Große Filmproduktionen übernahmen das Geschäft und mit Beginn des Krieges musste Méliès 1914 sein Theater schließen. Frustriert davon, dass all seine Arbeit und sein Erfindergeist keine finanziellen Früchte trugen und ihm nicht die angemessene Anerkennung dafür zu Teil wurde, zerstörte er - ähnlich wie Reynaud - nachweislich einen seiner Filme nach dem anderen, gab seine Liebe zum Film letztlich auf und arbeitete an einem Bahnhofskiosk als Verkäufer.<sup>32</sup>

1913 erleichterte Raoul Barré mit der Erfindung des *Peg Systems* die Übertragung von Elementen vom einen zum nächsten Einzelbild durch die genaue Übereinanderlegung der beiden Bilder anhand von standardperforiertem Papier. Zusammen mit Bill Nolen entwickelte er daraufhin das *Slash System*. Bei diesem Verfahren wird der vordergründige Charakter ausgeschnitten um sich das erneute Zeichnen der sich nicht verändernden bzw. wiederholenden Elemente im Hintergrund für jedes Einzelbild zu ersparen. 1914 patentierte John Radolph Bray die Verwendung gedruckter Hintergrundszenerien und die Anwendung von Grau-Schattierungen. 1915 meldete er auf die Verwendung von Transparentpapier um eine Trennung von den einerseits bewegten Figuren und dem andererseits statischen Hintergrund Patent an. Im gleichen Jahr führte Earl Hurd Zelluloidplatten ein. Aus diesen Erfindungen ergab sich das *Cel-System*, das dominierende Verfahren zur Cartoon-Produktion in den 1920ern. Transparente Folien aus Zelluloid-Material, sogenannte *Cels*, dienten nun als Träger der einzelnen Bewegungsphasen. Diese Erfindungen waren richtungsweisend, da sie den Arbeitsaufwand drastisch reduzierten und eine fließbandähnliche Produktion ermöglichten.<sup>33</sup>

Zur Verbesserung der Arbeitsabläufe beim Zeichnen und zur Verkürzung der Produktionszeiten der damals immer noch sehr zeichnarbeitsaufwendigen Sequenzen wurden die Zeichner teilweise durch Assistenten unterstützt. Der führende Zeichentrickkünstler, auch *key animator* genannt, zeichnete die Figuren in Schlüsselpositionen sogenannten *extremes*, storyboardähnliche Einzelbilder des agierenden Cartoons in wichtigen Phasen eines Bewegungsablaufes. Die zwischen den Extremes liegenden Einzelbilder wurden dann von *assistant animators* oder *in-betweeners* angefertigt, was die Herstellungszeit um ein Vielfaches verkürzte.<sup>34</sup>

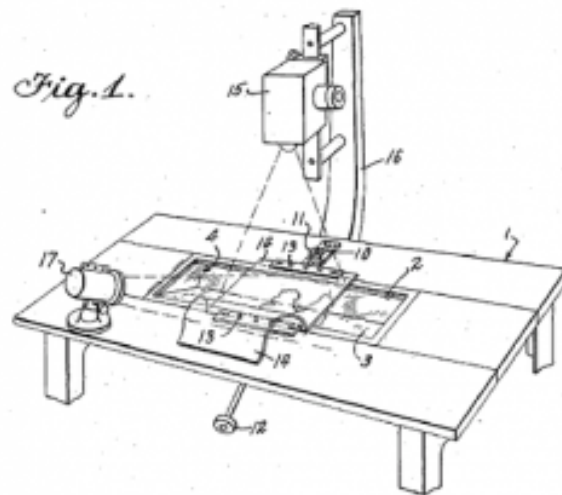
Das traditionelle Werkzeug zur Aufnahme analoger 2D-Animation, der Tricktisch, besteht aus einer Arbeitsfläche mit Glasplatte, auf der die *Cel* mit der Animation gelegt wird, einer lotrecht dazu über dem Tisch aufgehängten Kamera und einer Lichtquelle, die unterhalb der Tischplatte installiert ist und die Animation rückseitig illuminiert. Diverse Teile des Tricktisches, sogenannte Achsen, sind beweglich, um etwa Kamerafahrten im zweidimensionalen Animationsfilm zu simulieren oder um den Hintergrund an einer laufenden Figur vorbeizufahren. Weiterentwickelte Tricktische verfügen zur optimalen Platzierung der Animationszeichnungen unter der Trickkamera über eine Projektionseinrichtung, welche es erlaubt, den durch das Objektiv einfallenden Bildausschnitt, den die Kamera später aufzeichnet, punktgenau auf die Arbeitsplatte zu projizieren.

---

<sup>32</sup> Vgl. Cavalier, Stephen: *The World History of Animation*, S. 42.

<sup>33</sup> Vgl. Leslie, Esther: *Animation, Critical Theory and the Avant-garde*, S. 12.

<sup>34</sup> Vgl. Gehr, Herbert: *Vom Comic Strip zum Film-Cartoon*, S. 6 ff.



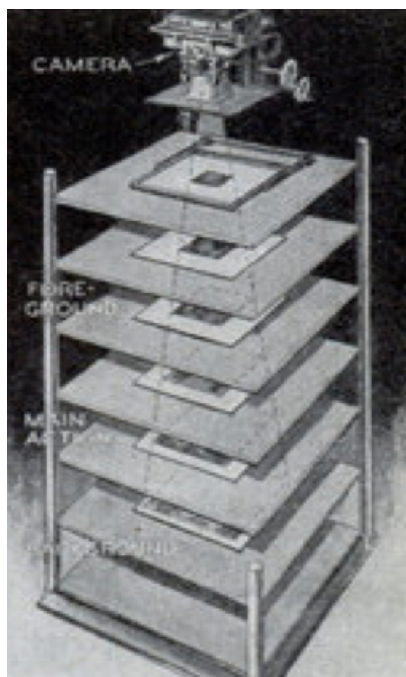
Tricktisch<sup>35</sup>

Dieser Grundaufbau kann je nach Platzverhältnissen um etliche Elemente zu einem mehrstöckigem Tricktisch, einer sogenannten *Multiplan-Kamera*, erweitert werden. Jedes weitere Level besteht aus einer Glasscheibe und eigener Beleuchtung von meist vier Lichtquellen, die die jeweilige Arbeitsplatte möglichst gleichmäßig aus einem 45°-Winkel einleuchten. Die Rahmen, in denen die Scheiben gefasst sind, haben einem Abstand zwischen ca. 20 cm und 60 cm und verfügen wiederum über eigene bewegliche Achsen. Sie ermöglichen, vergleichbar mit der Tiefendarstellung beim klassischen Theaterbühnenbild mit mehreren unabhängigen Ebenen, realistische räumliche Darstellungen. Dadurch, dass die Cels unterschiedliche Abstände zur Kamera haben, lässt sich nun das raumgestalterische Mittel der Tiefenschärfe einsetzen. Die beiden der Kamera am nächsten liegenden Ebenen sind für Figuren vorgesehen, die darunterliegenden für Hintergrundobjekte, die nächsten für entfernte Hintergründe und die letzte für den Himmel. Bei Bewegungen (bspw. laufenden Figuren) werden die Hintergrund-Cels in unterschiedlicher Geschwindigkeit hinter der Handlungsebene der Figuren vorbeigezogen, was die räumliche Wirkung der Gesamtszene ebenfalls stark verbessert.<sup>36</sup>

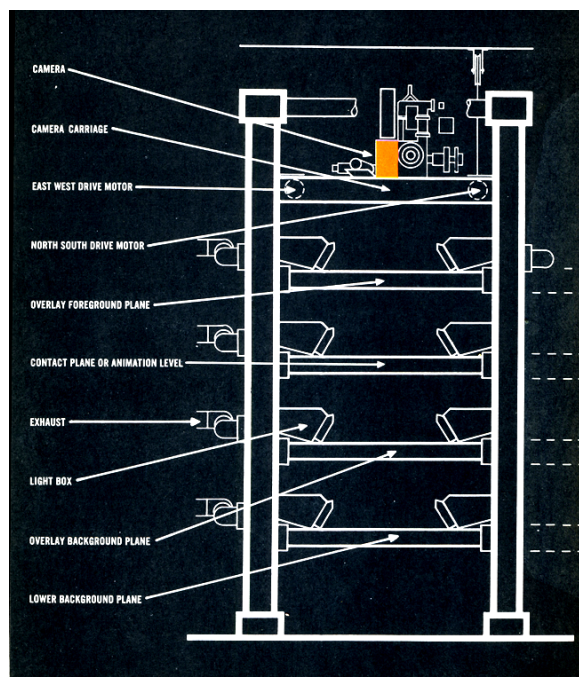
<sup>35</sup> <http://www.patentplaques.com/blog/?p=2771> (Stand: 06.05.2014).

<sup>36</sup> Vgl. Hamann, Annika: Die Darstellung von Dynamik im Zeichentrickfilm, S. 30.





Multiplan-Kamera<sup>37</sup>



Multiplan-Kamera Seitenansicht<sup>38</sup>

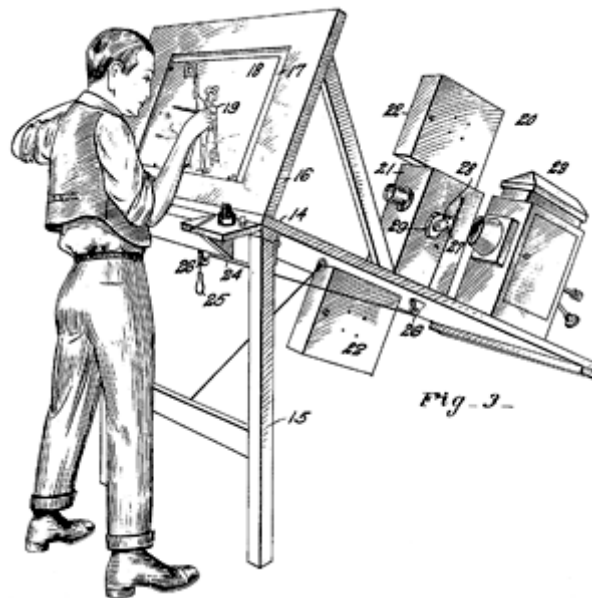
Vor Ubbe Eert Iwerks (kurz Ub Iwerks), der 1933 für Disney eine *Multiplan* baute, für deren technisch-wissenschaftliche Entwicklung *Walt Disney Productions* 1937 mit dem *Academy Award* ausgezeichnet wurde, verwendete Lotte Reiniger bereits eine derartige Konstruktion.

Max Fleischer, Animationspionier und Erfinder von Figuren wie *Betty Boop*, *Popeye* und *Superman*, meldete bereits 1916 das Patent auf eine Erfindung an, welche die Animation revolutionieren sollte - das *Rotoskopie*-Verfahren. Zu animierende Sequenzen wurden zuerst mit menschlichen Darstellern gefilmt. Die einzelnen Frames wurden nun aufgeblasen, die Figur auf jedem Einzelbild durch den in gleicher Körperpose befindlichen Cartoon-Charakter übermalt und somit die menschliche Originalfigur zum animierten Cartoon. Durch diese Technik konnte die der damaligen Zeichentrickfilme oftmals noch anhängende Ruckelligkeit und die unrealistische Disharmonie in den Bewegungsabläufen beseitigt werden, da nun real gefilmte Bewegungen die direkte Grundlage für jedes Einzelbild waren. Grundbestandteil des Rotoskops im ursprünglichen Sinne war ein Zeichentisch mit einer Frostglasplatte in der Mitte. Ein darunter installierter Filmprojektor warf das zu bearbeitende Einzelbild nun von rückwärtiger Seite (manchmal über einen Umlenkspiegel) auf das Glas und der Zeichner konnte nun die Körperhaltung des Schauspielers auf Papierphasen oder Cels abpausen (*kinoxen*) bzw. auf den Cartoon übertragen.<sup>39</sup>

<sup>37</sup> <http://blog.modernmechanix.com/the-making-of-snow-white-and-the-seven-dwarfs/1/#mmGa> (Stand: 29.04.2014).

<sup>38</sup> <http://brainkesinger.deviantart.co/journal/An-Aerosopic-Adventure-376817396> (Stand: 06.05.2014).

<sup>39</sup> Vgl. Whitehead, Mark: *Animation*, S. 35.



Rotoskop<sup>40</sup>

Als ab 1952 mit Levi Hills Erfindung des Farbnegativverfahrens der Farbfilm die Leinwände eroberte, wurden, bevor mit diesen arbeitsintensiven Phasen begonnen wurde, anhand der *extremes*, die mit Bleistift auf Animationspapier gezeichnet waren, sogenannte *pencil tests* durchgeführt. Hierbei wurden diese Phasen auf Schwarzweißfilm aufgenommen und das Ergebnis testweise projiziert. Somit konnten frühzeitig Fehler erkannt und Verbesserungen vorgenommen werden. Die Bleistiftphasen wurden mit Tusche auf Acetat-Cels übertragen, was die Möglichkeit der Fehlerkorrektur für Ungenauigkeiten wie unterbrochene Linien oder offene Bögen bot.

1961 entwickelte Ubbe Iwerks im Auftrag von Disney ein Verfahren, welches die Übertragung von Zeichnungen per *Xerographie*<sup>41</sup> direkt auf die Folien ermöglichte. Nun wurden die Cels samt der übertragenen Konturen rückseitig mit speziellen Trickfilmfarben bemalt, was die Ränder der Farbflächen durch die umseitig darüber liegende Tuschelinie optimal verdeckte und gleichzeitig eine absolut gleichmäßig glatte und bündige Kolorierung garantierte. Je mehr Cels übereinander gelagert wurden, desto genauer musste auf eine exakte Einfärbung geachtet werden, da jede einzelne Folie die Farbtöne der darunterliegenden leicht beeinflusste. Bei etlichen Filmen ist eine offensichtliche sprunghafte Veränderung in Farbe und Helligkeit zu erkennen, da bei der Aufnahme kein sogenanntes *blank cel*, eine leere Folie zur Kompensierung dieser Effekte, eingefügt wurde.

Weitere Probleme des Cel-Systems stellten lose Farbpartikel oder Staubteilchen dar, die von den zur elektrostatischen Aufladung neigenden Einzelfolien angezogen wurden und zu wandernden Teilchen im Bilde wurden. Trotz noch so penibler Überprüfung auf Sauberkeit und Farbkonstanz vor der Belichtung des Materials waren derartige kleine Fehler nie gänzlich vermeidbar und sind charakteristisch für das Genre geworden.<sup>42</sup>

1957 gründeten William Hanna und Joseph Barbera die *Hanna-Barbera Studios* und entwickelten ausgefeilte Techniken um den Arbeitsaufwand zu minimieren. Durch Teilanimation und Standardisierung von Ansichten und Bewegungsabläufen von Figuren konnten so enorme Einsparungen in Bezug auf Kosten- und Produktionsaufwand erzielt werden. Eine Figur wurde zunächst in allen wichtigen Positionen, von allen Seiten, mit den wichtigsten Gesichtsausdrücken und in klassischen Bewegungsabläufen gezeichnet.

<sup>40</sup> <http://indyamp.files.wordpress.com/2012/11/rotopscope.png> (Stand: 05.05.2014).

<sup>41</sup> Xerographie: Verfahren zur Trockenkopie, das in allen heute gängigen Fotokopierern und Laserdruckern eingesetzt wird.

<sup>42</sup> Vgl. Gehr, Herbert: Vom Comic Strip zum Film-Cartoon, S. 8.

Mit der Verwendung von Computern konnten diese standardisierten Vorlagen später sogar digital gespeichert und immer wieder verwendbar gemacht werden. Nun konnten - anstatt für jede Situation neue Einzelbildzeichnungen anzufertigen - storyboardähnliche Listen erstellt werden, die nur noch definierten, wann und wo im Film welche Bewegungsabläufe oder Körperpositionen verwendet werden sollten.

Auch das traditionelle Handkolorieren der einzelnen Zelluloidfolien fand sein Ende im Computerzeitalter. *The Little Mermaid* (R. Clements/J. Musker, Walt Disney Productions/Silver Screen Partners IV, USA, 1989) war Disney's letzter Film, der auf diese Weise produziert wurde. Die letzte Szene wurde mit Hilfe des CAPS-Systems sogar schon am Computer koloriert. CAPS ist ein computerunterstütztes Zeichentrick-System, welches diverse Farb- und Lichteffekte, Wasserdarstellungen, Partikelsysteme, wie Nebel, Staub oder Rauch, sowie unterschiedliche Tiefenschärfen und eine simulierte *Live-action-Kamera* unterstützt und seit 1987 von Programmierern von *Pixar*<sup>43</sup> und Ingenieuren von *Walt Disney Feature Animation* entwickelt wurde.<sup>44</sup>

Seit Mitte der 1980er Jahre konnten dank der digitalen Bildbearbeitung immer mehr Effekte, für deren Herstellung bis dato ein Tricktisch unerlässlich war, am Computer erzeugt werden. Mit der rasanten Entwicklung der Software wurde digitales Compositing in den folgenden zehn Jahren nicht nur in den größeren Studios zum Standard. Mittlerweile sind alle gängigen Effekte schon am familiären Heimcomputer auf Consumer-Videoschnittprogrammen möglich.

Der Brite John Halas war der erste traditionelle Animator, der experimenteller Weise Animationsfilm und CGI<sup>45</sup> miteinander kombinierte. Er vollendete 1981 seinen ersten vollständig computeranimierten zehnminütigen Kurzfilm *Dilemma* (J. Halas/E. Brown, Educational Film Centre/Computer Creations/Halas an Batchelor Cartoon Films, Frankreich).

Anfang der 80er machte Disney mit der Verfilmung von Maurice Sendaks *Where The Wild Things Are* seine ersten Gehversuche mit einer Mischung aus Computer- und Zelluloidanimation. Das Projekt war ursprünglich als abendfüllender Kinofilm angedacht, wurde im Endeffekt allerdings nur als Testfilm verwendet und nicht veröffentlicht.<sup>46</sup>

Mit *Tron* (Steven Lisberger, Walt Disney Productions/Lisberger/Kushner, USA) lieferte Disney 1982 einen experimentellen Hybrid aus Realfilm, Zeichen- und Computeranimation, der durch raffinierte Spezialeffekte verblüffte.

Lucasfilms präsentierte 1984 John Lasseters *The Adventures Of Andre And Wally B* (Alvy Ray Smith, Pixar Animation Studios/Lucasfilm, USA), der als erster computergenerierter Film Bewegungsunschärfe und *Stretch-n-Squash*-Effekte in der Figurenanimation enthielt und versuchte die traditionellen Regeln auch in der 3D-Animation einzusetzen.

1985 wurde Chris Wedges für seinen computeranimierten Kurzfilm *Tuber's Two Step* (Chris Wedge, Ohio State University, USA) mit etlichen Auszeichnungen dekoriert.

Nach Lasseters Pixar-Produktion *Luxo JR* (John Lasseter, Pixar Animation Studios, USA, 1986), dem Oskar für *Tin Toy* (John Lasseter, Pixar Animation Studios, USA, 1988) und seinem Erfolgskinofilm *Toy Story* (John Lasseter, Pixar Animation Studios/Walt Disney Pictures, USA, 1995) hatte sich der Computeranimationsfilm im Kino als eigenes Genre etabliert.<sup>47</sup>

---

<sup>43</sup> Pixar: Damalige Computer-Graphics-Abteilung von Lucasfilm Ltd., die später von Apple-Chef Steve Jobs aufgekauft und als eigenständige auf Computeranimation spezialisiertes Produktionsfirma etabliert wurde.

<sup>44</sup> Vgl. Hamann, Annika: Die Darstellung von Dynamik im Zeichentrickfilm, S.28-31.

<sup>45</sup> CGI: Computer Graphic Imagery.

<sup>46</sup> Anmerkung: 2001 erwarb Universal die Filmrechte an der Geschichte, die allerdings erst 2009 mit *Where The Wild Things Are* (Spike Jonze, Warner Bros./Legendary Pictures/Village Roadshow Pictures/Playtone/Wild Things Productions, USA/Australien/Deutschland) in einem Mischfilm aus CGI und Realfilm unter dem Vertrieb von Warners Brothers verwertet wurden.

<sup>47</sup> Vgl. Hamann, Annika: Die Darstellung von Dynamik im Zeichentrickfilm, S.28-31.

Mit dem Durchbruch der digitalen Special Effects ist die Kombination aus Live-Action und Animation zum alltäglichen Werkzeug des Filmemachens geworden. Filme wie beispielsweise die *Lord of the Rings*-Triologie (Peter Jackson, New Line Cinema/Wingnut Films/The Saul Zaentz Company, Neuseeland/USA, 2001-2003) bestehen zu großen Anteilen aus animierten Elementen, was allerdings aufgrund der realistischen, uncomichaften Animation an den meisten Stellen nicht auffällt. Aus diesem Grund bezeichnet dieser Text, ähnlich wie der Kritiker Roger Ebert in *That's Not All Folks!* mit den Worten „in my mind, it isn't animation, unless it looks like animation”<sup>48</sup>, nur die Form des Zeichentricks in seiner klassischen zweidimensionalen Erscheinungsform als Animation und schließt in Bezug auf das Thema sogar Puppenanimation, etc. von der Begrifflichkeit aus.

---

<sup>48</sup>

Ebert, Roger: *That's Not All Folks!*,  
<http://siskelandebert.org/video/N6AAN54MDMUW/That8217s-Not-All-Folks-1999> (Stand: 13.03.2014).

### 3. Mischfilm

#### 3.1 Definition von Mischfilm

Der Begriff Mischfilm oder Hybridfilm bezeichnet prinzipiell alle Filme, die sowohl aus Realfilmelementen, als auch aus animierten Teilen oder aus der Kombination unterschiedlicher Animationsformen wie beispielsweise Puppenanimation und Zeichentrickanimation bestehen.

#### 3.2 Welche Formen des Mischfilmes werden hier behandelt?

Laut Definition unter 2.1. ist nahezu jeder aktuell erscheinende Film allein aufgrund der mittlerweile gängigen Anwendungen unterschiedlichster Maßnahmen der elektronischen Bildbearbeitung in der Postproduktion und dem Einsatz von Visual-Effects, animierter Schriftzüge im Titel, etc. genau genommen ein Mischfilm.

Mischfilme, deren animierte Elemente rein computeranimierter Natur sind, wie beispielsweise *Stuart Little* (Rob Minkoff, Columbia Pictures Corporation/Franklin-Waterman Productions/Global Medien KG, USA/Deutschland, 1999), werden hier - wie anfangs bereits erwähnt - nicht behandelt. Ausgenommen hiervon sind Filme, die entweder mit handgezeichnet wirkenden Texturen versehen wurden wie beispielsweise *Le Regulateur* (Philippe Grammaticopoulos, Haidouk! Films, Frankreich, 2005), oder wie *The Littlest Robo* (Richard Kenworthy, Channel Four, UK, 2007) durch den Einsatz von *Toonshadern*<sup>49</sup> bewusst in Zeichentrickästhetik produziert sind, oder zwar über dreidimensional computergenerierte Hintergründe verfügen, aber mit zweidimensionalen Figurenzeichnungen kombiniert werden (sogenannte 2D/3D-Hybridfilme). Eine 3D-Variante einer an sich zweidimensionalen Comicfigur lässt sich nämlich aus jedem Blickwinkel problemlos in den dreidimensionalen Raum der Szene einfügen und - wenn gewollt - wieder als flächiger Cartoon mit *Outlines* darstellen.

Zur Vereinfachung des Verständnisses wird der Begriff Mischfilm deshalb in dieser Facharbeit nur ohne weitere Anmerkung verwendet, um die thematisch behandelte Fusion aus Zeichentrickanimation oder Computeranimation in Zeichenfilmästhetik und Realfilmelementen innerhalb eines Films zu bezeichnen.

---

<sup>49</sup>

Toonshader: Rendereinstellungen, die den dreidimensionalen Welten ein gezeichnetes Aussehen einschließlich variierender Strichstärke verleihen.



Hierbei lassen sich folgende Formen unterscheiden:

### 3.3 Mischfilmformen nach Dr. Frederick S. Litten<sup>50</sup>

**Typ 1: Animation und Realfilm in separaten Sequenzen**

Bsp.: *Lola rennt* (Tom Tykwer, X-Filme/WDR/Arte, Deutschland, 1998)

**Typ 1a: Mit vorgetäuschter Interaktion zwischen den Welten**

Bsp.: *Fat Albert and the Cosby Kids!* (Bill Cosby, Filmation Associates/Bill Cosby, USA, 1972-1985)

**Typ 1b: Ohne Interaktion**

Bsp.: *Natural Born Killers* (Oliver Stone, Warner Bros./Regency Enterprises/Alcor Films/Ixtlan/Next Regency Pictures/J D Productions, USA, 1994)

**Typ 2: Gezeichnete Charaktere in realer Umgebung**

Bsp.: *Pete's Dragon* (Don Caffrey, Walt Disney Productions, USA, 1977)

**Typ 2a: Mit Interaktion mit der Umgebung**

Bsp.: *Meister Eder und sein Pumuckl* (Ulrich König; Infafilm/Pannónia Studio Budapest/Bayerischer Rundfunk, Ungarn/Deutschland, 1982-1983, 1988-1989)

**Typ 2b: Ohne Interaktion mit der Umgebung**

Bsp.: *Heavy Traffic* (Ralph Bakshi, Cine Camera/Steve Krantz Productions, USA, 1973)

**Typ 3: Menschliche Charaktere in gezeichneter Umgebung<sup>51</sup>**

Bsp.: *Bedknobs and Broomsticks* (Robert Stevenson, Walt Disney Productions, USA, 1971)

**Typ 4: Kombinationen aus Typ 2 und Typ 3**

Bsp.: *The War Between Men and Women* (Melville Shavelson, Jalem Production, USA, 1972)

**Typ 0: Kombinationen aus mehr als zwei unterschiedlichen Animationsformen und Realfilm-Elementen**

Bsp.: *Baron Prášil* (Karel Zeman, Krátký Film/Filmové Studio Gottwaldov, Tschechoslowakei, 1961)<sup>52</sup>

<sup>50</sup> Litten, Dr. Frederick S.: Referent für Mikroformen an der Bayerischen Staatsbibliothek München, gegenwärtige fachliche Schwerpunkte: Anime, Manga, japanische Bilderbücher.

<sup>51</sup> Hierzu ist anzumerken: Filme, in denen Matte-Paintings verwendet werden, gelten dadurch nicht als Mischfilme.

<sup>52</sup> Vgl. Litten, Dr. Frederick S.: A mixed picture, S. 4-13.

Mag. Dr. Erwin Feyersinger<sup>53</sup> hingegen unterscheidet in Bezug auf die Vermischung ontologisch getrennter Ebenen in folgende Abstufungen:

### 3.4 Mischfilmformen nach Mag. Dr. Erwin Feyersinger

- Typ A**      **Hybridfilme mit bildlich klar dargestellter Grenzüberschreitung**  
Hier verlassen entweder Zeichentrickfiguren die Cartoonwelt...  
    Bsp.: *Out Of The Inkwell - Modeling* (Dave Fleischer, J. R. Bray Studios, USA, 1921)  
...oder Menschen die Realwelt.  
    Bsp.: *Mary Poppins* (Robert Stevenson, Walt Disney Productions, USA, 1964).
- Typ B**      **Hybridfilme, in denen innerhalb einer gemeinsamen Welt zwei offensichtlich getrennte Sphären existieren.**  
Es gibt Grenzüberschreitungen und die Figuren mit ihren Eigenheiten bewegen sich durchgängig in beiden Sphären.  
    Bsp.: *Space Jam* (Joe Pytka, Warner Bros./Northern Lights/Courtside Seats, USA, 1996)
- Typ C**      **Hybridfilme, in denen sich ästhetisch und/oder aufnahmetechnisch sichtbar unterschiedliche Figuren in einer gemeinsamen Welt bewegen.**  
    Bsp.: *Pete's Dragon* (Don Chaffey, Walt Disney Productions, USA, 1977)
- Typ D**      **Mischfilme mit verschleiertem Hybridcharakter.**  
Wegen profilmischer Vorteile (Grenzen der Darstellbarkeit, Gefahrenvermeidung, Arbeitserleichterung, Kostenersparnis, etc.) werden unterschiedliche Darstellungs- und Aufnahmeverfahren angewendet.<sup>54</sup>  
    Bsp.: *Snezhnaya koroleva* (Gennadi Kazansky, Lenfilm Studio, UdSSR, 1966)

---

<sup>53</sup> Feyersinger, Mag. Dr. Erwin: Referent für amerikanische Medien-, Kultur- und Literaturwissenschaft an der Universität Innsbruck; Forschungsgebiete: Film Studies, Animation Studies, Narratologie, Semiotik.

<sup>54</sup> Vgl. Feyersinger, Erwin: Die Metalepse im Animationsfilm, S. 124 f.

#### 4. Historische Entwicklung des Mischfilms - von den Anfängen bis heute

**Cooper (1874-1961), Blackton (1875-1941), McCay (1871-1934) und Cohl (1857-1938):**

Den Mischfilm gibt es wahrscheinlich genau so lange, wie es den Zeichentrickfilm gibt. Die ersten Filme, die mit Zeichenanimation arbeiteten, waren nämlich tatsächlich Hybridformen.

Der älteste existierende Animationsfilm der Welt ist Arthur Melbourne Coopers *Matches: An Appeal* (Birt Acres, UK, 1899), ein Stop-Motion-Werbefilm, in dem animierte Streichholzmannchen einen Text an eine Tafel schreiben.<sup>55</sup>

Der wahrscheinlich erste Film, der eine Geschichte sowohl durch gezeichnete als auch durch lebende Charaktere erzählte, war wohl *Enchanted Drawing* (Edison Manufacturing Company/Image Entertainment, USA, 1900) von James Stuart Blackton. Die fotografische Einzelaufnahme gezeichneter Vorlagen auf Filmmaterial zur Projektion im Kino beginnt 1906 mit seinem Stummfilm *Humorous Phases of Funny Faces* (Vitagraph Company of America, USA). Beide Kurzfilme sind Übertragungen einer um die Jahrhundertwende populären Vaudeville-Nummer, die aus der Unterhaltungstradition der viktorianischen Salons stammt: dem *lightning sketch*. Sowohl Blackton wie auch Winsor McCay, der 1911 mit *Little Nemo* (Vitagraph, USA), 1914 mit *Gertie the Dinosaur* (Winsor McCay, USA) und 1918 mit dem mit 25 Minuten Laufzeit bis dato längsten Animationsfilm *The Sinking of the Lusitania* (Universal Film Manufacturing Company, USA) ebenfalls frühe Meilensteine des Zeichentrickfilms setzte, waren als *lightning-sketch*-Artisten aufgetreten. Hierbei bestand die Kunst darin, in Windeseile das Motiv einer karikaturhaften Skizze durch möglichst wenige Linien in ein komplett anderes zu verwandeln, damit herum zu spielen und in Windeseile zu neuen Formen und Figuren weiter zu entwickeln.<sup>56</sup>

In *Gertie the Dinosaur* interagiert ein realgefilmter McCay mit dem auf Leinwand gezeichneten Dinosaurier *Gertie*. Wie ein Dompteur gibt er dem Dickhäuter Befehle, welche das animierte Tier mehr oder weniger artig befolgt, und wirft ihm sogar eine echte Orange zu, welche bei Verlassen seiner Hand durch eine animierte Variante ihrer selbst substituiert und von *Gertie* gefangen wird. Zum Höhepunkt des Filmes tritt er in animierter Form selbst die Zeichenwelt und wagt einen Ritt auf dem Rücken des Sauriers.



Matches: An Appeal<sup>57</sup>



Enchanted Drawing<sup>58</sup>

<sup>55</sup> Vgl. Grant, John, Masters of Animation, S. 149.

<sup>56</sup> Vgl. Gehr, Herbert: Vom Comic Strip zum Film-Cartoon, S. 4 f.  
Vgl. Canemaker, John: Winsor McCay – His Life and Art, S. 131 f.

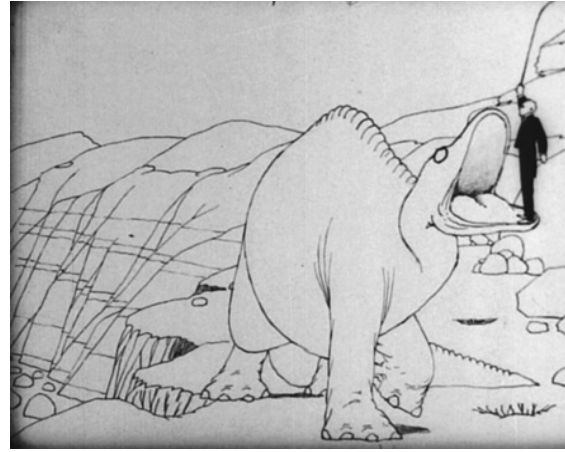
<sup>57</sup> [http://ukanimation.blogspot.de/2012\\_01\\_01\\_archive.html](http://ukanimation.blogspot.de/2012_01_01_archive.html) (Stand: 07.05.2014).

<sup>58</sup> <http://www.listal.com/viewimage/751295> (Stand: 07.05.2014).





Little Nemo<sup>59</sup>



Gertie the Dinosaur<sup>60</sup>

Der erste wirklich kinematographischen Zeichentrickmischfilm *Fantasmagorie*<sup>61</sup> (Société des Etablissements L. Gaumont, Frankreich) wurde im Sommer 1908 von Émile Cohl in Paris präsentiert.<sup>62</sup> *La Revanche des Esprits* (Gaumont, Frankreich, 1911) Cohl's letzter *Pathé*-Film war - soweit es sich geschichtlich zurückverfolgen lässt - der wahrscheinlich erste Mischfilm, bei dem die Animationen ohne *Matte-Prozess* direkt auf den Einzelbildframes des Realfilmmaterials gezeichnet wurden. Da der Film als verloren gegangen gilt, bezieht sich diese Information auf Rückschlüsse, die sich aus einer Einzelbilddarstellung aus dem *Pathé*-Katalog ziehen lassen. Allerdings ist nicht mit absoluter Gewissheit zu sagen, ob dieser Effekt im Film tatsächlich so eingesetzt wurde, wie es die noch vorliegende Darstellung des einzelnen Frames vermuten lässt.<sup>63</sup>



La Revanche des Esprits<sup>64</sup>

<sup>59</sup> [http://www.cinecouch.com/top1000\\_6.html](http://www.cinecouch.com/top1000_6.html) (Stand: 07.05.2014).

<sup>60</sup> Feyersinger, Erwin: Diegetische Kurzschlüsse wandelbarer Welten: Die Metalepse im Animationsfilm, in *Montage AV*, 16.02.2007, S. 121.

<sup>61</sup> Anmerkung: Unter demselben Namen wurde 1797 von einem Belgier namens *Robertson* die erste große Vorführung unter Verwendung einer *Laterna Magica* in Paris durchgeführt.

<sup>62</sup> Vgl. Girveau, Bruno; Allan, Robin; Smith, Lella; Solomon, Charles u.a.: *Walt Disneys wunderbare Welt und ihre Wurzeln in der europäischen Kunst*, S. 56.

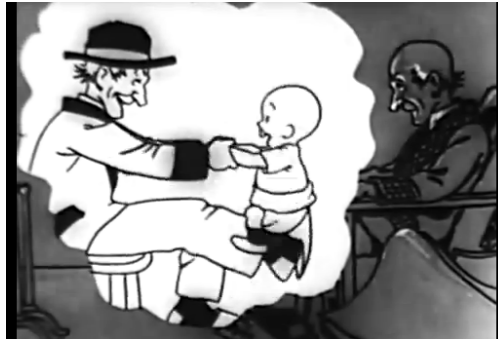
<sup>63</sup> Vgl. Crafton, Donald: *Emile Cohl, caricature, and film*, S. 156.

<sup>64</sup> Crafton, Donald: *Emile Cohl, caricature, and film*, S. 156, (*Pathé-Katalog: The Spirits' Revenge*, cat. 98).

### **Raoul Barré (1874-1932):**

Inspiziert von Cohl und McKay erschuf der kanadisch-amerikanische Kunststudent, Karikaturist, Illustrator und Zeichenfilmpionier Raoul Barré im Auftrag der *Edison Company* ab 1915 über zehn Folgen der Mischfilmreihe *Animated Grouch Chasers* (Raoul Barré, Edison Company, USA), in der lebende Darsteller Cartoonsegmente mit bspw. *Herkules Hicks* oder *Kid Kelly* präsentierten.

Die *Animated Grouch Chaser*-Serie entwickelte Beispiele von logisch strukturierter Metamorphose und Nonsens, die den Standart der Karikatur im amerikanischen Zeichenfilm für die nächsten dreißig Jahre bestimmten.<sup>65</sup>



Animated Grouch Chasers<sup>66</sup>

In Kontrast zu Cohl, der seine ausgeschnittenen Figuren auf dem Hintergrund platzierte, verwendete Barré ausgeschnittene Backgroundzeichnungen mit einem Loch in der Mitte, durch das die Animationszeichnungen zu sehen waren. Er erfand das Peg-System, indem er zur Registrierung von Hintergrund und Phasenzeichnung perforiertes Papier zum Einsatz brachte. Barré produzierte daraufhin zusammen mit Charles Bowers und Bud Fishers die *Mutt And Jeff*-Serie, assistierte noch 1926 Otto Messmer und Pat Sullivan bei diversen *Felix The Cat*-Cartoons, bis er 1932 nahezu vergessen in Frankreich verstarb.<sup>67</sup>

### **Max Fleischer (1883-1972) und Dave Fleischer (1894-1979):**

Max und Dave sind zwei von fünf Brüdern der aus Österreich stammenden und 1887 nach *New York* emigrierten Fleischer-Familie. Während Max an der *Cooper Union*, der *Art Students League* und der *Mechanics and Trademen's School* Kurse in Kunst und Gestaltung genommen hatte arbeitete der ebenfalls zeichnerisch begabte Dave als Werbezeichner, ab 1913 bei *Pathé Film* und während des ersten Weltkriegs für die *Medical Corps Unit* als Cutter.

Die gemeinsame Entwicklung des *Rotoskops* und die bahnbrechenden Ergebnisse der damit produzierten Testfilme zwischen 1914 und 1916 führten die Gebrüder langfristig zum Erfolg. Gefilmt von Bruder Joe agierte Dave selbst unter der Regie von Max in einem Clown-Kostüm vor der Kamera. Aus den rotoskopierte Ergebnissen dieser Aufnahmen entstand die weltberühmte Zeichentrickfigur *Koko the Clown*, dem Star der legendären Mischfilmreihe *Out Of The Inkwell* (Dave Fleischer, J. R. Bray Studios, USA, 1918 - 1929), in der der Star *Koko* sprichwörtlich aus dem Tintenfass zum Leben erweckt wird. Typischerweise beginnt die Show mit der Hand des Zeichners, welche den Clown aus einigen Tintentropfen zeichnet. Dann ist Max Fleischer bei der Arbeit im Studio zu sehen. Die Handlung springt zwischen Studio und Cartoon-Welt hin und her bis

<sup>65</sup> Giesen, Rolf: Lexikon des Trick- und Animationsfilms, S. 34.

<sup>66</sup> <http://www.youtube.com/watch?v=ZbhFRPT0SLQ> (Stand: 07.05.2014).

<sup>67</sup> Vgl. Giesen, Rolf: Lexikon des Trick- und Animationsfilms, S. 60.

sich die Zeichentrickgeschichte, ständig mit den unterschiedlichen Realitäten spielend, selbstständig macht, zur Haupthandlung wird und *Koko* beispielsweise in einen Boxkampf mit einer realfilmten Katze gerät.

Sechzehn dieser Kurzfilme entstanden zwischen 1918 und 1921 in den *J. R. Bray Studios* und somit unter dem Vertrieb von *Goldwyn Pictures* bevor sich die beiden Zeichentalente 1921 mit der Gründung der *Fleischer Studios Incorporation* mit eigenem Studio selbstständig machten.

Dort wurde die beliebte Mischfilmreihe mit dreiundsechzig weiteren Kurzfilmen fortgeführt, bis sie 1927 für *Paramount* umbenannt wurde. Unter dem neuen Namen *Inkwell Imps* wurden bis 1929 sechshundfünfzig weitere Filme veröffentlicht.



Out of the Inkwell: Koko's Earth Control<sup>68</sup>

Mit *The Einstein Theory of Relativity* (Max Fleischer, Fleischer Studios, USA) zeigten die Gebrüder 1923 einen einstündigen Lehrfilm, der ebenfalls sowohl aus Zeichentrick- als auch Realfilmelementen besteht.

Im Jahre 1924 präsentierten sie als erste Filmschaffende Zeichentrickfilme mit Tonsynchronisation. 1929 wurde die *FSI* in *Fleischer Studios* umfirmiert und die anfänglich unter dem Namen *Ko-Ko Song Car-tunes* bekannte *Screen Songs*-Reihe, welche bis 1938 produziert wurde, sowie die 42 Kurzfilme starke *Talkartoons*-Serie mit Betty Boop (1929 - 1932) gingen an den Start. Beide Formate erlangten schnell einen hohem Bekanntheitsgrad. Die schwarz-weißen Kurzfilme kombinierten Cartoons mit Songs und Filmaufnahmen aktuell beliebter Musiker, die bei den *Paramount Studios* unter Vertrag waren und sind als Vorläufer der heutigen Musikvideos zu betrachten. Abgesehen von ihren Mischfilmproduktionen animierten die Fleischers erstmals eine Serie zu den Comics von *Superman*, erschufen eigene Serienstars wie beispielsweise *Hunky and Spunky* (Dave Fleischer, Fleischer Studios, USA, 1938 - 1941), *Animated Antics* (Dave Fleischer, Fleischer Studios, USA, 1939 - 1941) oder *Popeye the Sailor* (Dave Fleischer, Fleischer Studios, USA, 1933 - 1942) und produzierten vollanimierte Langfilme wie beispielsweise *Gulliver's Travels* (Dave Fleischer, Fleischer Studios, USA, 1939).

1941 trennten sich die Brüder im Streit, das Studio wurde von *Paramount Pictures* aufgekauft und ging 1942 insolvent. Max übernahm die Leitung der Animationabteilung der *Handy (Jam) Organisation*, wo er eine humorvoll gestaltete Serie namens *News Sketches* (Max Fleischer, Handy Organisation, USA, 1944 - 1945) produzierte, in der kuriose Tickernachrichten der *Associated Press* auf traditionell alberne *Inkwell*-Weise in von Menschenhand auf Papier gezeichneten Skizzen präsentiert wurden.<sup>69</sup> Dave hingegen ging als Trickfilmproduzent zur Animationsabteilung von

<sup>68</sup> Feyersinger, Erwin: Diegetische Kurzschlüsse wandelbarer Welten: Die Metalepse im Animationsfilm, in *Montage AV*, 16.02.2007, S. 118.

<sup>69</sup> Vgl. Solomon, Charles: *Enchanted Drawings – The History of Animation*, S. 30-33,  
Vgl. Cabarga, Leslie: *The Fleischer Story*, S. 20-69,  
Vgl. Leslie, Esther: *Animation, Critical Theory and the Avant-garde*, S. 13,  
Vgl. Cotte, Olivier: *il était une fois le dessin animé... et le cinema d'animation*, S. 73-76.

*Columbia Pictures*, wurde Studioleiter von *Screen Gems* und wechselte 1944 zur Animationsabteilung von *Universal Pictures*, wo er bis zu seiner Pensionierung blieb.

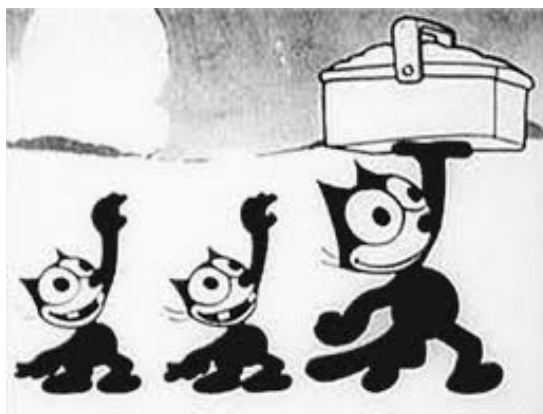
### **Otto Messmer (1892-1983):**

Otto Messmer, welcher nach der Absolvierung einiger Zeichenkurse und seines Studiums an der *Thomas School of Art in New York City* als Illustrator für eine Werbeagentur arbeitete, wurde eines Tages von seinem Bruder zu einer Vaudeville-Show mitgenommen, wo er Winsor McCays Animationsfilme sah. Durch diese inspiriert begann er eigene Comic-Strips zu entwickeln und an Zeitungen zu verkaufen. Er bewarb sich damit bei unterschiedlichen Animationsstudios. Als *Universal-Producer* Jack Cohn diese Hy‘ Mayer und Pat Sullivan zeigte, waren beide begeistert. Messmer arbeitete vorerst für Mayer und später für Sullivan, mit dem er für *Paramount Pictures* die Cartoonreihe *Feline Follies* mit *Felix the Cat* produzierte. Es gelang ihm die Rechte an der Serie bei seinem Wechsel mit zu Warner Brothers zu nehmen, wo sie erfolgreich vorgeführt wurde. Der große Durchbruch gelang allerdings erst 1922 mit *Felix saves the Day* (Otto Messmer, Pat Sullivan Cartoons, USA). *Felix the Cat* wurde zum Hit. Zahllose Filme mit dem Kater, Internationale Vermarktung, Fernsehproduktionen und Comics folgten.<sup>70</sup>

Zwar hat er in seiner Laufbahn lediglich zwei Mischfilme erschaffen, angesichts der Tatsache, dass es sich hierbei um Frühwerke handelt und der Bedeutung seines Lebenswerkes für den Animationsfilm an sich, ist eine Erwähnung seiner Person in dieser Aufzählung allerdings durchaus angemessen.

In Pat Sullivans *Trials of a Movie Cartoonist* (Power Picture Plays, USA) von 1916 entsteht eine Interaktion zwischen realgefilmten Zeichner und den von ihm geschaffenen Cartoonfiguren. Noch während er sie zeichnet, wehren sie sich gegen das, was er sie machen zu lassen versucht. Sie rebellieren gegen die ihnen aufgedrückten Rollen und bestehen auf ein selbstbestimmtes Handeln. Auf ihre Weise machen sie dem Zeichner klar, dass er, auch wenn er sie erschaffen hat, kein Recht hat, sie zu seiner Belustigung zu versklaven.<sup>71</sup>

*Comicalamities* (Otto Messmer, Pat Sullivan Cartoons, USA) aus dem Jahre 1928 beginnt auf die gleiche Weise. Eine Hand mit Federhalter zeichnet *Felix the Cat*, welcher auf dem Zeichenpapier lebendig wird, und greift während des Verlaufs des Kurzfilms noch einige Male helfend in *Felix* Comicaabenteuerer ein.



Comicalamities<sup>72</sup>

<sup>70</sup> Vgl. Canemaker, John: *Felix – the twisted tale of the world’s most famous cat*, S. 98-130.

<sup>71</sup> Vgl. Leslie, Esther: *Animation, Critical Theory and the Avant-garde*, S. 14.

<sup>72</sup> <http://www.planktonrules.com/wp-content/uploads/2013/09/felix.jpg> (Stand: 07.05.2014).



## Walter Lantz (1899-1994):

Auch Lantz wurde durch McCays *Gertie* inspiriert. Bereits mit zwölf Jahren hat der New Yorker Sohn italienischer Einwanderer einen Fernkurs in Kunst absolviert. Im Alter von 16 arbeitete Walter Lantz tagsüber für die William Randolph Hearst Trickfilmabteilung und lernte nachts für sein Kunststudium an der *Art Students League New York*. Unter Gregory La Cava zeichnete er für die kurzlebige Cartoon-Serie *Katzenjammer Kids*. Hiernach wechselte er zu den *J.R. Bray Studios*, wo er 1924 Regisseur, Animator und Darsteller in seiner eigenen Zeichentrickreihe *Dinky Doodle* wurde.

In dem Mischfilm *The Giant Killer* (Walter Lantz, The Bray Studios Inc., USA) von 1924 sitzt Lantz mit seinem kleinen Zeichentrickfreund *Dinky* und dessen Hund am Esstisch. Walter serviert Bohnen, welche bei seinen Gegenübern auf Ablehnung stoßen. *Doodle* steckt eine davon in einen Blumentopf. Die über Nacht aus der Zauberbohne gewachsene Kletterpflanze bringt ihn und seinen Hund in ein Zeichentrickwunderland in den Wolken, aus dem ihnen ein riesenhafter Cartoon-Bösewicht zurück in die Realwelt folgt. In einem dramatischen Boxkampf zwischen ihm und Walter Lantz wird der Bösewicht allerdings letztlich besiegt.

Auch in *Dinky Doodle and Weakheart* (Walter Lantz, The Bray Studios Inc., USA, 1924), in *House that Dinky Built* (Walter Lantz, The Bray Studios Inc., USA, 1925) und *Dinky Doodle's Bedtime Story* (Walter Lantz, The Bray Studios Inc., USA, 1926) tritt Lantz selbst neben seinen animierten Zeichencharakteren auf.



Dinky Doodle and Weakheart<sup>73</sup>

1927 kombinierte er zudem in *Lunch Hound* (Walter Lantz, The Bray Studios Inc., USA) mit *Pete the Pup* sowohl Realfilm, Zeichentrick als auch Stopptrick-Animation in amüsanten Hybridbildern.

Nach dem Konkurs der *J. R. Bray Studios* ging er nach Hollywood, wo er zuerst die Leitung der *Winkler Studios* übernahm und später unter *Universal Walter Lantz Productions* eröffnete. Dort animierte er 1930 die Cartoon-Sequenz für den Mischfilm *King of Jazz* (J. M. Anderson/Pál Fejös, Universal Pictures, USA), welche als erste in der Filmgeschichte im *Technicolorverfahren*<sup>74</sup> aufgezeichnet wurde.

Etliche vollanimierte Zeichentrickserien mit Stars wie Disneys *Oswald the Lucky Rabbit*, *The Three Stooges*, *Woody Woodpecker*, *Andy Panda*, *Chilly Willy* und weitere entstanden bei *Walter Lantz Productions* bis das Studio 1949 nach zwei Vertriebsjahren unter *United Artists* in finanzielle Schräglage geraten, schließen musste. 1951 konnte es durch einen neuen Vertrag mit *Universal* wiedereröffnet werden. Lantz hatte bis zu seinem Ruhestand 1972 über achthundert Zeichentrickfilme produziert. Er wurde in seiner Laufbahn zehnmal für einen Academy Award für

<sup>73</sup> <http://www.liveauctioneers.com/item/9075401> (Stand: 07.05.2014).

<sup>74</sup> Technicolorverfahren: Erstes rentables Farbfilm-Verfahren mit technisch annehmbaren Ergebnissen.

den besten animierten Kurzfilm nominiert, allerdings erst 1979 mit einem Sonder-Oscar für sein Lebenswerk ausgezeichnet. Seit dem Jahre 1992 verleiht das *California Institute of the Arts Character Animation Program* in seinem Gedenken den *Woody*, wie der *Walter Lantz Award* zur Auszeichnung des besten Studentenfilms auch genannt wird.<sup>75</sup>

### **Walter Elias Disney (1901-1966):**

Nach einem Zeichenkurs am *Art Institute of Chicago* arbeitete Walt Disney für das *Pesmen-Rubin Art Studio* in Kansas, wo er Werbung für Zeitungen, Magazine und Kinos produzierte und den Cartoonisten Ubbe Eert Iwerks kennen lernte. Mit ihm zusammen entschied er sich 1920 das gemeinsame Werbeunternehmen *Iwerks-Disney Commercial Artists* zu gründen. Der kommerzielle Erfolg blieb allerdings aus, woraufhin beide für die *Kansas City Film Ad Company* arbeiteten, welche animierte Werbefilme für lokale Kinos produzierte. Mit einer von dort geliehenen Kamera erstellte Disney seine ersten Cartoonfilme, welche unter dem Namen *Newman-Laugh-O-Grams* (Walt Disney/Ubbe Iwerks, USA, 1921-1922) im *Newman-Film-Theatre* gezeigt wurden. Bereits in der ersten Folge *Newman Laugh-O-Gram Nr.1 – Cleaning Up!!?* (Walt Disney/Ubbe Iwerks, USA, 1921) werden Realfilm und Zeichentrick kombiniert. Es folgten *Kansas City Girls are Rolling Their Own Now* (Walt Disney/Ubbe Iwerks, USA, 1921), welcher Damenstrümpfe einer Boutique bewarb, sowie *Little Red Riding Hood* (Walt Disney/Ubbe Iwerks, USA, 1921) und *Kansas City Spring Clean-Up* (Walt Disney/Ubbe Iwerks, USA, 1921). Wie viele weitere Folgen die Serie hatte läßt sich heute nicht mehr nachvollziehen, da alle weiteren Filme als verloren gelten.<sup>76</sup> Die durch die Reihe erreichte Popularität in großen teilen Kansas ermöglichte es Disney finanziell sein eigenes Studio, welches ebenfalls den Namen *Laugh-O-Gram* trug, zu eröffnen und seinen engen Freund Ubbe Iwerks sowie Hugh Harman und Rudolf Ising als Animatoren anzustellen. Allerdings brachten die hohen Löhne und der Betrieb des Studios das Unternehmen schnell in wirtschaftliche Schieflage. Stets in finanziellen Schwierigkeiten steckend, rettete ihn der Auftrag eines Zahnarztes für den Mischfilm *Tommy Tucker's Tooth* (Walt Disney Productions, USA, 1922), welcher Kindern die Wichtigkeit und Techniken des Zähneputzens erklärt. Die hiermit erwirtschafteten 500 US-Dollar investierte Disney in seine Idee zu einer Mischfilmreihe namens *Alice Comedies* (Walt Disney, Walt Disney Productions, USA, 1923-1927), in der ein kleines Mädchen zusammen mit animierten Cartoons in einer Zeichentrickwelt agiert, und produzierte den Prototyp *Alice's Wonderland* (1923).

Unter dem Vertrieb von *Pictorial Clubs of Tennessee* folgten noch fünf weitere Episoden, bevor diese mit hohen Ausständen an die *Laugh-O-Gram-Company* pleite machten. Auch der Folgeauftrag zu *Tommy Tucker's Tooth* für die Produktion des Mischfilms *Clara Cleans Her Teeth* (Walt Disney Productions, USA, 1926) durch das *Denner Dental Institute of Kansas City* bewahrte Disneys verschuldetes Studio nicht davor, letztlich ebenfalls bankrott zu gehen. Seine große Faszination für das Kino und die Pleite veranlassten Disney nach Hollywood umzusiedeln und dort seinen ersten, allerdings auch vergeblichen Versuch zu wagen, in Hollywoods Realfilmwelt Fuß zu fassen. Diese Bewunderung wurde durch den ausbleibenden Erfolg von einer gewissen Eifersucht überschattet und hinterließ ein zwiegespaltenes Verhältnis zum Real-Live-Cinema.<sup>77</sup>

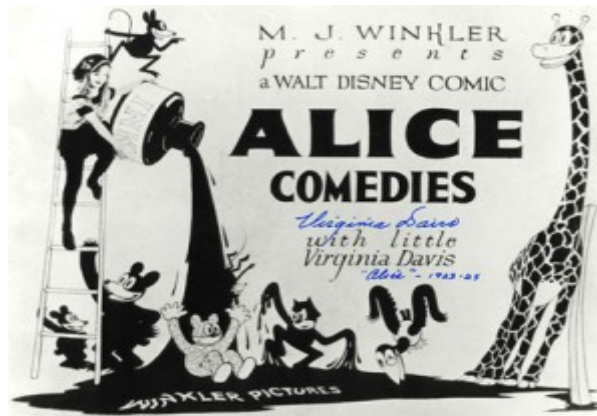
---

<sup>75</sup> Vgl. Cotte, Olivier: il était une fois le dessin animé... et le cinema d'animation, S. 62-65,  
Vgl. Adamson, Joe: The Walter Lantz Story, S. 21 ff.

<sup>76</sup> Vgl. [www.duckipedia.de/index.php5?title=Newman](http://www.duckipedia.de/index.php5?title=Newman) (Stand: 24.04.2014).

<sup>77</sup> Vgl. Thomas, Bob: Walt Disney - Die Kunst des Zeichentrickfilms, S. 93 ff.,  
Vgl. Solomon, Charles: Enchanted Drawings – The History of Animation, S.119,  
Vgl. [www.duckipedia.de/index.php5?title=Clara\\_Cleans\\_Her\\_Teeth](http://www.duckipedia.de/index.php5?title=Clara_Cleans_Her_Teeth) (Stand: 01.03.2014),  
Vgl. Grant, John: Encyclopedia of Walt Disney's Animated Characters, S. 12-15.

Dr. Markus Kersting geht in *Jenseits des Spiegels: Literatur und Film bei Walt Disney* sogar soweit, dieses ambivalente Verhältnis zum Spielfilm in Disneys früherer Mischfilmserie *The Alice Comedies* (ab 1923) verarbeitet beziehungsweise als offenbarendes Phänomen erkennen zu wollen.



Alice Comedies<sup>78</sup>

Während die mit Disney direkt konkurrierenden Gebrüder Fleischer, indem sie versuchten animierte Cartoons in realen Filmkulissen zu integrieren, so wie auch diverse andere Animationskünstler zu dieser Zeit verstärkt auf Hybridformen setzten, zog sich Disney nun vorerst gänzlich in die Welt des Zeichentrickfilms zurück. Nachdem ihn Charles Mintz hinterrücks um die Rechte an der Trickfilmfigur *Oswald The Lucky Rabbit* gebracht hatte, erschaffte er in Eigenregie den Charakter, die von seinem damaligen Partner Ub Iwerks nach der Kreismethode gezeichnete *Mickey Mouse*. Ab 1929 folgten Figuren wie *The Three Little Pigs*, *Pluto*, *Goofy* und *Donald Duck*. In den folgenden zehn Jahren produzierte Disney eine Reihe von musikbegleiteten Zeichentrickfilmen namens *Silly Symphonies*, deren Konzept die exakt mit den sichtbaren Aktionen synchronisierte Musik beinhaltete. Diese Vertontechnik wurde unter dem Begriff *Mickey-Mousing* berühmt. Aufgrund des hohen Aufwands für die Produktion der kurzen im Vorprogramm der Kinos gezeigten Streifen und der geringen Vergütung änderte Disney sein Konzept. Zwar produzierte er 1934 noch die animierten Anteile des MGM-Mischfilms *Hollywood Party* (R. Boleslawski/A. Dwan/E. Goulding/R. Mack/C. Reisner/R. Rowland/G. Stevens/S. Wood, USA), in dem *Mickey* zu sehen war, sein eigentliches Ziel allerdings war es, den Zeichentrickfilm zum Hauptprogramm der Vorstellung zu machen, weshalb er nun unter hohem Risiko mit „*Snow White And The Seven Dwarfs*“ (William Cottrell, Walt Disney Production, USA, 1937) den ersten abendfüllenden Animationsfilm produzierte.<sup>79</sup>

Der Erfolg gab ihm Recht. Die Zahl seiner Angestellten wuchs auf 750. Etliche weitere Zeichentrick-Langfilme wie *Pinocchio* (N. Ferguson, Walt Disney Productions, USA, 1940), *Fantasia* (Ben Sharpsteen, Walt Disney Productions, USA, 1940), dessen Cartoon-Segmente immer wieder von Realfilmsequenzen des im Stile der *Silly Symphonies* den Film begleitenden von Leopold Stokowski dirigierten *Philadelphia Orchestras* unterbrochen werden, und *Dumbo* (S. Armstrong, Walt Disney Productions, USA, 1941) waren die Folge.<sup>80</sup>

Erst 1941 erschien wieder ein Mischfilm, der Kombinationsbilder verwendete. Mit *The Reluctant Dragon* (Walt Disney Productions, USA), dessen Kurzfassung in Deutschland erst 1952 unter *Walt Disneys Geheimnis* lief, wird dem Zuschauer - begleitet von sowohl menschlichen als auch gezeichneten Darstellern - ein Rundgang durch die *Disney-Studios* geboten.

<sup>78</sup> <http://www.movingimagearchivenews.org/walt-disney-before-mickey-made-him/> (Stand: 07.05.2014).

<sup>79</sup> Vgl. Girveau, Bruno; Allan, Robin; Smith, Lella; Solomon, Charles u.a.: *Walt Disneys wunderbare Welt und ihre Wurzeln in der europäischen Kunst*, S. 55.

<sup>80</sup> Vgl. Giesen, Rolf: *Lexikon des Trick- und Animationsfilms*, S. 119 f.

Nur wenige Stunden nach dem Angriff der Japaner auf Pearl Harbor am 7. Dezember 1941 wurden die *Disney Studios* von der *United States Army* in ein Versorgungslager für Flugabwehrstützpunkte in den umliegenden Bergen von Los Angeles verwandelt. Walt Disneys Planungen für *Peter Pan*, *Alice in Wonderland* und *Wind in the Willows* wurden kurzerhand auf Eis gelegt. Mit *Defense Against Invasion* (1942) lieferte er stattdessen einen Mischfilm, welcher eigentlich als informativer Gesundheitsfilm ausgeschrieben ist. Jedoch enthält der Kurzfilm neben dem Aufruf an das US-amerikanische Volk, sich und seine Kinder impfen zu lassen, zahlreiche deutliche Elemente von Kriegspropaganda und wirkt eher wie ein Aufruf sich bei der *US-Army* zu verpflichten.

Im Auftrag des *Directorate of Military Training* und dem *Department of National Defense* produzierte *Disney* nun *Stop that tank!* (1942), einen Werbe- und Trainingsfilm für das Panzerabwehrgewehr *Boys MKI*, der sich ebenfalls Realfilm und Zeichrickanimationen bedient. Für die *Lockheed Aircraft Company* animierte er desweiteren *Four Methods of Flush Riveting* (1942), einen technischen Lehrfilm zur Verringerung des Luftwiderstandes bei Flugzeugen, Trainingsfilme wie *Aircraft Carrier Landing Signals* (1946) für die *United States Navy Air*, die *United Staates Army*, sowie diverse andere staatliche Ministerien. Insgesamt verpflichtete sich *Disney* zwischen 1941 und 1945 vertraglich 32 Propaganda-, Trainings- und Lehrfilme zu produzieren.<sup>81</sup> An dieser Stelle sind beispielsweise *Hitler's Children / Education for Death* (1943), *Food will win the war* (1942), *All together* (1942), *The New Spirit* (1943) und *The Spirit of '43* (1943) zu nennen, allesamt Propagandafilme zur Unterstützung der *U.S.Army* und der kanadischen Streitkräfte durch freiwillige kriegsunterstützende Steuerzahlungen, Motivation zum Kriegsdienst und zur Arbeit in der Rüstungsindustrie. 1943 gewann er mit der Satire *Der Fuehrer's Face* (1942) einen Oscar für den besten animierten Kurzfilm und präsentierte den aus Überzeugung selbstproduzierten und –finanzierten Propagandafilm *Victory Through Air Power* (788.000 US-Dollar), einen Mischfilm, der unter der Bevölkerung für Sympathien gegenüber der Theorien Major de Severskys zum Einsatz von Langstreckenbomben und Flächenbombardements im Zweiten Weltkrieg sorgen sollte.<sup>82</sup>

Im selben Jahr erschien mit *Saludos Amigos* (*Disney*, Walt Disney Productions, USA) ein 42minütiger Mischfilm-Trip mit *Joe Carioca*, *Donald Duck* und *Goofy* durch das realgefilmte Südamerika. Mit *The Three Caballeros* (*Norman Ferguson*, Walt Disney Productions, USA) schloss *Disney* an *Saludos Amigos* an und lieferte 1945 mit den drei Protagonisten *Donald Duck*, *Panchito* und *Joe Carioca*, sowie der real vertretenen Dora Luz, Carmen Molina und Aurora Miranda neue Eindrücke aus dem Süden Amerikas. Der Film entstand unter Zusammenarbeit mit US-amerikanischen Regierungsbehörden und sollte im Interesse der Roosevelt-Regierung die Bindung von Nord- und Südamerika während des Zweiten Weltkriegs ausbauen.<sup>83</sup>

---

<sup>81</sup> Vgl. Cavalier, Stephen: *The World History of Animation*, S. 143.

<sup>82</sup> Vgl. Thomas, Bob: *Disney's Art of Animation* S. 93 ff.,  
Vgl. Manthey, Dirk: *Die Filme von Walt Disney - Die Zauberwelt des Zeichentricks*, S. 122.

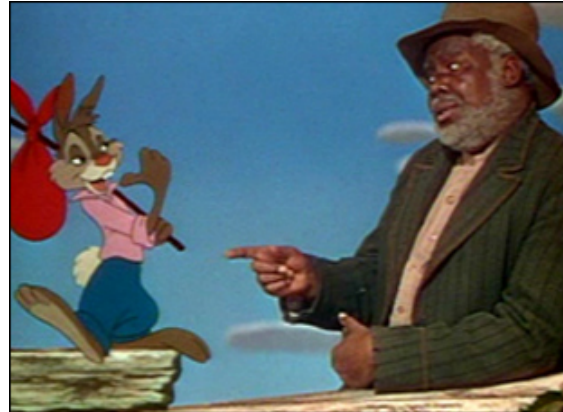
<sup>83</sup> Vgl. Giesen, Rolf: *Lexikon des Trick- und Animationsfilms*, S. 134.



In *Song Of The South* (Harve Foster, Walt Disney Productions, USA) von 1946 bekommen Kinder die Geschichten des Farmers *Uncle Remus* erzählt, welche vor ihren Augen als Zeichentrickfilm zum Leben erwachen.



The Three Caballeros<sup>84</sup>



Song Of The South<sup>85</sup>

*Fun Fancy and Free* (Jack Kinney, Walt Disney Productions, USA) von 1947 zeigt zwei längere animierte Segmente in einer nur teilweise animierten Realfilmrahmenhandlung. 1948 erschien *Melody Time* (C. Geronimi/W. Jackson/J. Kinney/H. Luske, Walt Disney Productions, USA), ein weiterer Mischfilm, welcher zeitgenössische Musik mit kurzen Trickfilmepisoden kombiniert. *So Dear To My Heart* (H. D. Schuster/H. Luske, Walt Disney Productions, USA) von 1949, welcher das Farmleben um 1900 darstellt, bedient sich lediglich für die Darstellung der romantischen Szenen des Zeichentricks und sei laut Dirk Manthey in *Die Filme von Walt Disney* <sup>86</sup> daher eigentlich eher als Real-Film, denn als Mischfilm zu werten.

1954 stellt Disney selbst in *The Disneyland Story* (R. Florey/W. Jackson, Walt Disney Productions, USA), der ersten Folge der legendären bis 1992 produzierten *Disneyland*-Reihe nicht nur den Themenpark und die Studios vor, sondern präsentiert – teilweise in Form von Kombinationsbildern – auch Cartoons und Ausschnitte aus vorangegangenen Disney-Produktionen. Das Format lief auf *ABC*, *NBC* und *CBS* und wurde zur am längsten ausgestrahlten wöchentlichen Primetime-Show der Fernsehgeschichte.

Von 1955 bis 1959 zeigte *ABC* zudem die legendäre Kinder-Varieté-Show *The Mickey Mouse Club* (W. Disney/B. Walsh/H. Adelquist, Walt Disney Productions/ABC, USA), deren regelmäßige feste Bestandteile ein Newsreel, Cartoons sowie Gesang-, Tanz-, Talent- und Comedy-Showeinlagen bildeten.

In *Eyes in Outer Space: A Science Factual Presentation* (Ward Kimball, Walt Disney Productions, USA), einem TV-Dokumentarfilm aus dem Jahre 1959, werden sowohl in Realfilm- als auch Zeichentricksequenzen meteorologische Fakten vermittelt, technische Entwicklungen zur Wettervorhersage erklärt und futuristische Visionen von Kontrollmöglichkeiten des Wetters präsentiert.

1964 lieferte Disney mit *Mary Poppins* (Robert Stevenson, Walt Disney Productions, USA) seinen wohl erfolgreichsten Mischfilm. Mit einem Produktionsbudget von 5 Millionen US-Dollar erreichte dieser Klassiker bereits in der ersten Release-Phase 200 Millionen Zuschauer und spielte 45 Millionen US-Dollar ein.<sup>87</sup>

<sup>84</sup> <https://disneymovieyear.wordpress.com/tag/the-three-caballeros/> (Stand: 07.05.2014).

<sup>85</sup> <http://ocdviewer.files.wordpress.com/2010/12/brer-rabbit-and-remus.jpg> (Stand: 07.05.2014).

<sup>86</sup> Vgl. Manthey, Dirk: *Die Filme von Walt Disney - Die Zauberwelt des Zeichentricks*, S. 122.

<sup>87</sup> Vgl. Clarke, James: *Animated Films. Pix and Mix*, S. 145-147.

Im Alter von 65 Jahren starb Walter Elias Disney während der Preproductionphase zur Zeichentrickversion von Rudyard Kiplings *The Jungle Book* (Wolfgang Reitherman, Walt Disney Productions, USA, 1967) nach einer Operation an Lungenkrebs. Walt Disney Productions wurde vorerst von seinem älteren Bruder Roy übernommen.

Der nächste sich des Hybridgenres bedienende Langfilm sollte *Bedknobs And Boomsticks* (Robert Stevenson, Walt Disney Productions, USA) von 1971 werden. Die real vertretene Angela Lansbury spielt eine alte Dame, die per Fernkurs die Hexerei erlernen will. Ihr Weg zu diesem Ziel führt sie und ihre Gefährten bis ins wunderbare Zeichentrickreich Nabumbu.

Nachdem das Buch 15 ganze Jahre in Disneys Schublade lag, gelang den Disney Studios - inspiriert vom großen Erfolg des schwedischen Mischfilms *Dunderklumpen* (1974) - mit *Pete's Dragon* (Elliott - Das Schmunzelmonster) 1977 nochmal ein Mischfilmerfolg an den Kinokassen. Der riesige Zeichentrickdrache Elliott gewinnt die Freundschaft zu einem Waisenjungen Pete, beschützt ihn in seiner ersten realen Welt vor allem Bösen und rettet ihn vor seinen ihn ausnutzenden Pflegeeltern. Leider blieben die bei den Vorläuferfilmen so überzeugenden Ergebnisse der Erschaffung der Hybridbilder am optischen Printer hierbei allerdings unglaublich.<sup>88</sup>



*Bedknobs And Boomsticks*<sup>89</sup>



*Pete's Dragon*<sup>90</sup>

Im selben Jahr präsentierten Walt Disney Productions *The Many Adventures Of Winnie Pooh* (Wolfgang Reitherman/John Lounsbery, USA), dessen Zeichentrickgeschichte in eine realgefilmte Rahmenhandlung im Kinderzimmer der Hauptfigur *Christopher Robin* eingebettet ist. Zeitgleich wurde auf 70 lokalen US-amerikanischen Fernsehstationen eine Neuauflage des *Mickey Mouse Club* (D. Amos/J. Tracy/D. Krown/J. Field, Walt Disney Television, USA) präsentiert, welche allerdings kommerziell floppte und nach einem Jahr wieder eingestellt wurde.

Mit Steven Lisbergers Science-Fiction-Kombinationsfilm *Tron* (Walt Disney/Productions/Lisberger/Kushner, USA) wagten sich die *Disney Studios* 1982 erstmalig auf das Parkett der Computeranimation. Obwohl er heutzutage als Meilenstein der Filmgeschichte gilt, war auch er an den Kinokassen als kommerzieller Fehlschlag zu verbuchen. Ebenfalls 1982 zeigten Walt Disney Productions in einer einzigen öffentlichen Vorstellung in Los Angeles den unter der Regie von Darell Van Citters produzierten 8-minütigen Hybrid *Fun with Mr. Future*, indem ein animatronisches Replikat von Abraham Lincolns Kopf einen Ausblick in die Zukunft moderiert. Bis zur 28 Jahre späteren Eröffnung des *Museum of Modern Art* in New York, in dessen Programm er wieder gescreent wurde, blieb er unter Verschluss. Leider gilt der Film heute als verloren.

<sup>88</sup> Vgl. Manthey, Dirk: Die Filme von Walt Disney – Die Zauberwelt des Zeichentricks, S. 122-124, Vgl. Gehr, Herbert: „Vom Comic Strip zum Film-Cartoon“, S. 9.

<sup>89</sup> [http://www.movypins.com/dHQwMDY2ODE3/bedknobs-and-broomsticks-\(1971\)/still-2259791872](http://www.movypins.com/dHQwMDY2ODE3/bedknobs-and-broomsticks-(1971)/still-2259791872) (Stand: 07.05.2014).

<sup>90</sup> <http://screenrave.com/2013-03-20/petes-dragon-reboot-david-lowery-writing-script/> (Stand: 07.05.2014).

Es dauerte bis ins Jahr 1987 bis mit dem Musical *Totally Minnie* (1987, Scot Garen, Walt Disney Television/Buena Vista/NBC, USA) erneut ein Kombinationsfilm aus der Animationsstube Disneys auf den Markt kam.

Aus gegebenem Anlaß präsentierte Disney 1988 *Mickey's 60th Birthday* (Scott Garen, Walt Disney Productions, USA), einen aufwendig produzierten Fernsehfilm mit *Donald Duck*, *Roger Rabbit*, *Minnie* und *Mickey Mouse*. Mit Joe Johnstons *Honey, I Shrunk The Kids* (Buena Vista Pictures/Doric Productions/Silver Screen Partners III/Walt Disney Pictures) erschien daraufhin 1989 eine Komödie, welche lediglich über eine zeichentrickanimierte Titelsequenz verfügt und ansonsten eine Realfilmhandlung hat.

*Disney Channel* legte zwischen 1989 und 1994 das alte Konzept des *Mickey Mouse Club* in aufgepepptem Gewand erneut unter dem Namen *The All-New Mickey Mouse Club* (Bill Walsh, Blue Wave Industries/Disney Channel/Les Chousc Company/Steve Clements Productions/Walt Disney Television, USA) auf. In der beliebten neuen Fassung des Kinderklassikers aus den 50er Jahren, welche nach wie vor Zeichentrickfilme und Musik- und Talentshoweinlagen kombinierte, begannen unter anderem die Karrieren von heutigen Stars wie Justin Timberlake, Christina Aguilera und Britney Spears.

1995 erzählte Simba aus *The Lion King* (1994, R. Allers/R. Minkoff, Walt Disney Pictures/Walt Disney Feature Animation, USA) in dem unterhaltend gestalteten, kinderfreundlichen Kurzfilm *Circle of Life: An Environmental Fable* (Bruce Morris, Walt Disney Pictures, USA) zwei jungen Zeichentricklöwen in Realfilmbildern von Naturschutz und bedachtem Umgang mit der Umwelt. Außerdem veröffentlichte Disney das Homevideo *Come Sing With Us!* (Rhaz Zeisler, Walt Disney Home Video, USA), in dem die damals populäre Kinderliederband *Parachute Express* unterstützt von etlichen in Kombinationsbildern dargestellten Zeichentrickcharakteren zum Mitsingen einlädt.

1996 präsentierte Disney mit *James and the Giant Peach* (Henry Selick, Allied Filmmakers/Walt Disney Pictures/Skellington Productions, USA) erneut einen Fantasy-Mischfilm in Spielfilmlänge. Mit *Fantasia 2000* (J. Algar/G. Brizzi/P. Brizzi/H. Butoy/F. Glebas/E. Goldberg/D. Hahn/P. Hunt, Walt Disney Pictures/Richard Purdum Productions/Walt Disney Feature Animation/Walt Disney Television Animation, USA) knüpfte der Konzern an Walts eigentliche Idee von *Fantasia* als fortlaufendes Musikfilmprojekt an und kombinierte sowohl klassische Disney-Zeichentricksequenzen als auch abstrakte Zeichenanimationen mit weltberühmten Orchestertiteln.

In surreal traumhafter Gala-Atmosphäre werden die einzelnen Titel und die meist kitschig anmutenden zugehörigen Animationsfilme von scherzend anmoderierenden Filmstars verbunden.

Jun Falkensteins *The Tigger Movie* (SimEx Digital Studios, Walt Disney Animation Japan/Walt Disney Television Animation, USA/Japan) von 2000 beginnt, wie für die beliebten Abenteuer mit dem kleinen Bären üblich, in der Realwelt bevor die Kamera auf ein Buch mit der Aufschrift „*Winnie the Pooh*“ zufährt und in dessen Seiten die tatsächliche Zeichentrickgeschichte zum Leben erwacht.

Angeichts der extrem erfolgreichen Konkurrenz durch *DreamWorks*, *Pacific Data Images* und der mittlerweile selbständigen *Pixar Company* zog sich die *Disney-Familie* 2005 endgültig aus der analogen Produktion von Zeichentrickfilmen zurück und produzierte stattdessen fotorealistisch anmutende computergenerierte Trickfilme. Trotz hohen Lobes für die wirtschaftliche Jahresbilanz von 2004 wurde *Disney Toon*, der letzten Abteilung für Pencil Animation, von der Firmenleitung das Todesurteil für den handgezeichneten Zeichentrick im Hause *Disney* ausgesprochen.<sup>91</sup>

---

<sup>91</sup> Vgl. Glaubitz, Nicola: Reanimationsversuche des Spielfilms in: Leschke, Rainer; Venus, Jochen: Spielformen im Spielfilm, S. 41.



Roy Disney, Walts Neffe und langjähriger Chef der *Disney*-Animationsabteilung - war 2003 zwischenzeitlich im Streit mit der Company ausgeschieden und ist erst im Nachhinein und nur in beratender Tätigkeit wieder eingetreten. Er warf der Konzernspitze damals Geldgier und Verrat am künstlerischen Erbe seines Onkels vor. Im gleichen Jahr präsentierte Walt Disney Productions *The Lizzie McGuire Movie* (Jim Fall, Tenn Life Productions/Walt Disney Pictures, USA), den ersten eine *Disney Channel Original Series* abschließenden Langfilm. Sowohl die Sitcom *Lizzie McGuire* (Terri Minsky, Stan Rogow Productions/Disney Enterprises, USA), welche zwischen 2001 und 2004 auf *Disney Channel* ausgestrahlt wurde, als auch der Kinofilm verwenden Hybridbilder, die mit dem klassischen Disney-Stil nichts gemeinsam haben. Am ersten Wochenende spielte er allein in Nordamerika 17338755,- US-Dollar ein, landete auf Platz zwei der Movie-Charts und legte somit Disneys bis dato besten Kinostart hin.<sup>92</sup>

Nachdem die *Disney Toon Studios* in Tokio, Florida und Paris dichtgemacht wurden gab die Konzernspitze im August 2005 offiziell die Schließung des allerletzten 2D-Studios der *Disney-Company* in Sydney bekannt und setzte somit nur noch auf die moderne 3D-Animationstechnik. Hollywoods Vormachtstellung des Zeichentrickfilms auf dem internationalen Markt wurde somit wirtschaftlich erfolgreich in die neue Ära der vollständig computergenerierten Animation übertragen.<sup>93</sup>

Bevor *Disney Channel* zwischen 2010 und 2011 die CGI-generierte Mischfilm-Talkshow *Take Two with Phineas and Ferb* (D. Povenmire/J. Marsh, Studio B/Disney TV, USA), in der prominente Gäste von den beiden animierten Gastgebern in einem Studio komödiantisch interviewt werden, ausstrahlte kehrten die *Walt Disney Productions* 2007 für Anteile von Kevin Limas Mischfilm *Enchanted* (Walt Disney Productions/Josephson Entertainment/Andalasia Productions/Right Coast Productions, USA) zwar noch einmal zur traditionellen Cel-Animation zurück, jedoch verfügten sie über kein eigenes 2D-Animationsstudio mehr und mussten deren Produktion extern in Auftrag geben.



Enchanted<sup>94</sup>

<sup>92</sup> Vgl. [www.boxofficemojo.com/movies/?id=lizziemcguiremovie.htm](http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=lizziemcguiremovie.htm),  
Vgl. [www.imdb.com/title/tt0306841/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0306841/?ref_=fn_al_tt_1) (Stand: 03.05.2014).

<sup>93</sup> Vgl. Kohlmann, Klaus: Der Computeranimierte Spielfilm, S. 29,  
Vgl. Pitzke, Marc: Aus die Maus, Spiegel-Artikel, <http://www.spiegel.de/kultur/kino/0,1518,370255,00.html>  
(Stand: 24.11.2013).

<sup>94</sup> <http://www.amazon.com/Enchanted-Widescreen-Edition-Amy-Adams/dp/B0011U52EC> (Stand: 07.05.2014).

## William Hanna (1910-2001) und Joseph Barbera (1911-2006):

1939 arbeiteten William Hanna als Regisseur und Joseph Barbera als Animator für das *Metro-Goldwyn-Mayer Cartoon Studio* erstmalig zusammen. An der Seite von Chuck Jones, Tex Avery, Ub Iwerks, Hugh Harman, Rudolph Ising, Friz Freleng und Leon Schlesinger konnten sie unter MGM große Erfolge verbuchen. Allein für die *Tom und Jerry*-Filme erhielten sie fünf *Academy Awards*. Desweiteren erschufen sie Cartoonlegenden wie *Yogi Bear*, *The Jetsons*, *Droopy*, *Scooby-Doo*, und *The Smurfs*.

In ihrem ersten Mischfilm *Anchors Aweigh* (George Sidney, Loew's Inc./MGM, USA) von 1945 betritt Gene Kelly in der bekanntesten Szene das animierte Königreich der Tiere und legt mit dessen König *Jerry Mouse* von *Tom & Jerry* einen legendären Tanz aufs Parkett. Ursprünglich wollte Kelly *Mickey Mouse* als Tanzpartner, allerdings weigerte sich *Walt Disney*, seine Cartoons in einem Film des konkurrierenden Studios auftreten zu lassen.



*Anchors Aweigh*<sup>95</sup>

1953 folgte *Dangerous When Wet* (Charles Walters, MGM, USA), in dem Esther Williams, die ohne Hilfsmittel den Englandkanal überquert hat, mit *Tom und Jerry* einen Tauchgang zwischen weiteren animierten Seepferdchen, Schwertfischen, Oktopussen und Schildkröten macht.

Im von Hanna-Barbera regeusierten dritten Segment *Sindbad the Sailor* tanzte Gene Kelly in *Invitation To the Dance* (Gene Kelly, MGM, USA) 1956 erneut mit Cartoon-Stars wie *Tom & Jerry*. Nachdem MGM 1957 entschied ihr Animationsstudio zu schließen, gründeten Barbera und Hanna ihre eigene Produktionsfirma *Hanna-Barbera Enterprises*. Dort beschäftigten sie mehr Animatoren, Drehbuchautoren und Techniker als jedes andere Studio seit *Disney* in den 30er Jahren und produzierten allein fürs Fernsehen wöchentlich über 25000 Fuß an animiertem Filmmaterial. Sie erschufen etliche animierte TV-Serien, wie beispielsweise *Quick Draw McGraw*, *The Flintstones*, *The Huckleberry Hound Show* und *The Ruff and Reddy-Show*, welche vom realfilmten Jimmy Blaine gehostet wurde.

Der nächste Kombinationsfilm, das Musicalabenteuer *Jack and the Beanstalk* (Gene Kelly, Hanna-Barbera/NBC, USA), kam 1967 in die Kinos. Hier tauscht ein kleiner Bauernjunge eine Kuh gegen Zauberbohnen ein, aus denen über Nacht eine riesige Pflanze bis in den Himmel wächst. Zusammen mit Gene Kelly, der neben seiner Hauptrolle die Regie übernahm, steigt er an ihr hinauf und landet in einer magischen Zeichentrickwelt, in der er viele Abenteuer erlebt.

1978 erscheint anlässlich *Fred Flintstones* Geburtstages mit *Hanna-Barbera's All-Star Comedy Ice Revue* (Walter C. Miller, Hanna-Barbera Productions, USA) ein musikalisches Eislaufspektakel, mit Zeichentricksequenzen und diversen Tanz- und Showeinlagen.

<sup>95</sup>

<http://en.wikipedia.org/wiki/File:Anchors-aweigh.jpg> (Stand: 07.05.2014).

Zwischen 1985 und 1994 wurden in dem anderthalb- bis zweistündigen TV-Showformat *The Funtastic World of Hanna-Barbera* (W. Hanna/J. Barbera, Hanna-Barbera Productions, USA), in dem *Yogi Bear* und seine Freunde als Gastgeber erschienen, ebenfalls Zeichentrickfilme mit Realfilmfootage kombiniert.

1991 wurde das Studio von *Apollo Investment* und *Turner Broadcasting* aufgekauft und 1992 zuerst in *H-B Productions Company* und dann in *Hanna-Barbera Cartoons Inc.* umbenannt. Mit der Fusion von *Turner Broadcasting* und *Time Warner* in 1996 existierte unter dem *WB*-Logo somit neben *Warner Bros. Animation* eine weitere separat operierende Animationsstube bis das Studio nach 40 jährigem Betrieb 1998 geschlossen und die gesamte *Hanna-Barbera*-Abteilung zu den Studios der *Warner Brothers Television Animation* umgesiedelt wurde. Bis zu ihrem Tod arbeiteten Joseph und William weiter für *Warner*. Alle aktuellen *WB*-Produktionen, die auf den früher unter *Hanna-Barbera* hergestellten Formaten basieren, werden, obwohl Rechteinhaber *Warner* sie produziert, aus Anerkennung nach wie vor unter *Hanna-Barbera* lizenziert.<sup>96</sup>

### **Isadore ‚Friz‘ Freleng (1906-1995):**

Ohne jegliche zeichnerische Ausbildung arbeitete Freleng bereits 1924 (im Alter von 17 Jahren) als Animator für die *United Film Advancement Services*. 1927 arbeitete er für das *Disney Studio* u.a. an den *Alice Comedies*, 1928 animierte er für *Robert Winkler Productions*, daraufhin für *Screen Gems* und ab 1929 bei den *Leon Schlesinger Studios (Warner Brothers)*. Mit *Bosko the Talk-Ink Kid* feierte er 1929 erneut einen Mischfilmerfolg. Für beide Warner Cartoon-Hauptabteilungen *Looney Tunes* und *Merrie Melodies* agierte er nun als *head animator*, Regisseur und oftmals auch als Produzent für einige der beliebtesten Hybrid-Cartoons in den goldenen Jahren der Animation. 1937 ließ er sich überreden einen Vertrag beim konkurrierenden *Metro-Goldwyn-Mayer Cartoon Studio* zu unterschreiben, wo ihm allerdings ohne vorheriges Wissen das wenig Erfolg versprechende Projekt *The Captain and the Kids* untergejubelt wurde. 1939 kehrte Freleng erleichtert zurück und schrieb mit seinem Zeichentrickstar *Porky Pig* in *You Ought To Be In Pictures* (1928, USA) erneut Filmgeschichte. In diesem berühmten Kombinationsfilm lässt sich *Porky Pig* seinem *Warner Brothers*-Kollegen *Daffy Duck*, welcher den Ruhm der gemeinsamen Show nicht länger mit ihm teilen will, überreden seinen Vertrag bei Leon Schlesinger zu kündigen und eine angeblich viel lukrativere Karriere im Realfilm zu beginnen. Nach erheblichen Schwierigkeiten beim Versuch als Cartoon auf ein Realfilmstudiogelände zu gelangen und weiteren negativen Erfahrungen dort, kehrt *Porky* zurück zu Schlesinger-Productions und erhält überglucklich seine alte Stelle zurück. Der Film spiegelt eindeutig *Frelengs* negative Erfahrungen bei *MGM* wieder.

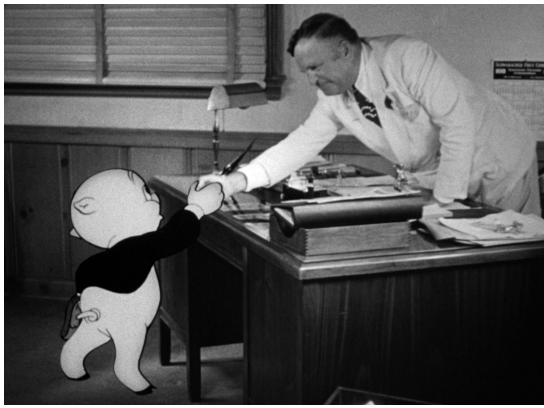
Nachdem Tex Avery und Bob Clampett Warner verlassen hatten, ging es mit Frelengs Karriereleiter noch steiler bergauf. Nach etlichen Oscar-Nominierungen erhielt Freleng 1947 endlich einen *Academie Award* für *Tweetie Pie*. 1955 folgte der nächste für *Speedy Gonzales*, 1957 für *Birds Anonymous*, 1958 für *Knighty Knight Bugs* und 1964 für *The Pink Phinkin*.

In *Two Guys From Texas* (Friz Freleng, Warner Brothers Pictures, USA, 1948) erhielt *Bugs Bunny* ebenso wie in *My Dream Is Yours* (Michael Curtiz/Friz Freleng, Warner Brothers Pictures, 1949, USA) einen *Cameoauftritt*<sup>97</sup> in der Realwelt.

---

<sup>96</sup> Vgl. Pinto, Ernest: Animation 101, S. 6-10.

<sup>97</sup> Cameoauftritt: Überraschender, meist kurzer Gastauftritt einer bekannten Figur in einem Film o.Ä.



You Ought To Be In Pictures<sup>98</sup>



Two Guys From Texas<sup>99</sup>

Im TV-Piloten Philbert (R.Donner/F.Freleng, Warner Brothers, USA) von 1963 zur gleichnamig geplanten Mischfilmserie wird ähnlich wie in der deutsch-ungarischen Reihe *Meister Eder und sein Pumuckl* (Ulrich König, Infafilm/Pannónia Studio Budapest/Bayerischer Rundfunk, 1982-1989) von der oftmals nicht ganz einfachen Freundschaft zwischen einem Zeichner und seiner schelmischen Kreation in Form einer Zeichentrickfigur erzählt. Leider verkaufte sich das Konzept nicht gut und es wurden keine Fortsetzungen produziert. *Warner Brothers* ließ den Film auf 26 Minuten umschneiden und zeigte ihn als Kurzfilm im Kino.<sup>100</sup>

Kurz bevor das Studio 1963 geschlossen wurde, verließ er *Warner Brothers Cartoons* und wechselte zu *Hanna-Barbera*. Danach gründete er mit seinem ehemaligen Chef die *DePatie-Freleng Enterprises*, mietete das alte *Warner*-Studio an und animierte u.a. *The Pink Panther* für *United Artists* und die animierten Titelsequenzen zur *Sitcom*-Serie *I Dream of Jeannie* (G. Nelson/H. Cooper/C. Guzman, Sidney Sheldon Productions/Screen Gems TV, USA, 1965-1970), sowie die Animationen der Kombinationsbildsequenzen für die TV-Sitcom *My World and Welcome to it* (D. Arnold/S. Leonard/D. Richetta, Sheldon Leonard Productions, USA, 1969 - 1970).

1976 zog die Produktionsstätte nach Van Nuys um und produzierte dort neue Cartoons bis zum Jahre 1980, als die beiden das Studio an *Marvel Comics* verkauften und es in *Marvel Productions* umbenannt wurde.

Während *Freleng* ab 1981 als Executive Producer weiter im Auftrag von *Warner Brothers* arbeitete und maßgeblich an reinen Zeichentrickfilmen wie *Bugs Bunny's Third Movie: 1001 Rabbit Tales* (1982, F. Freleng/C. Jones/R.McKimson, Warner Brothers, USA) und *Daffy Duck's Movie: Fantastic Island* (1983, F. Freleng/P. Monroe/C. Jones/R. McKimson, Warner Brothers, USA) beteiligt war, schrieb er das Script zu seinem letzten Mischfilm *The Looney Looney Looney Bugs Bunny Movie* (1981, Friz Freleng, Warner Brothers, USA) für *Looney Tunes*, setzte sich 1986 zur Ruhe und verstarb im Jahre 1995.

### Ralph Bakshi (1938-heute):

Ralph Bakshi ist in Brooklyn geboren und aufgewachsen. Nachdem er als Teenager in Schwierigkeiten geraten war, erkannte sein Sozialarbeiter sein zeichnerisches Talent und ermutigte ihn dies zu vertiefen und beruflich zu nutzen. Mit achtzehn Jahren begann er als Zeichenassistent für *Terrytoon Studios* zu arbeiten. Bereits fünf Jahre später stieg er zum Zeichentrickanimator und bald darauf zum vollqualifizierten Zeichentrickregisseur auf. Er erschaffte Cartoons wie *Deputy*

<sup>98</sup> <http://looneytunesaps.blogspot.de/2013/01/you-ought-to-be-in-pictures.html> (Stand: 07.05.2014).

<sup>99</sup> <http://animatedviews.com/2003/looney-tunes-golden-collection-volume-one/> (Stand: 07.05.2014).

<sup>100</sup> Vgl. <http://www.cartoonbrew.com/old-brew/philbert-1963-2470.html> (Stand: 30.04.2014).



*Dawg* und *James Hound*. 1966 wurde er zum Supervising Director von *Terrytoons* befördert und kreierte die einfallsreiche TV-Serie *The Mighty Heroes* (CBS/Terrytoons, USA, 1966-1967).

Daraufhin wechselte er zu *Paramount Pictures* und übernahm dort die Studioleitung in New York.

Nachdem die Firmenleitung allerdings im selben Jahr beschloss, die Animationsabteilung zu schließen, tat er sich mit dem Produzenten Steve Krantz zusammen um Robert Crumbs verruchten Underground Comic *Fritz the Cat* zu verfilmen. Der resultierende vollständig animierte Low-Budget-Langfilm *Fritz the Cat* (Ralph Bakshi, Fritz Productions/Aurica Finance Company/Black Ink/Steve Krantz Productions, USA, 1972) machte Furore und war mit 850.000 US-Dollar Produktionskosten und allein im Jahr 1972 weltweit eingespielten 190.000.000 US-Dollar auch kommerziell ein riesiger Erfolg.

Mit *Heavy Traffic* (Ralph Bakshi, Cine Camera/Steve Krantz Productions, USA) lieferte Bakshi 1973 seinen ersten Mischfilm, in dem er einen sarkastisch zornigen und semiautobiographischen Rückblick auf die sozialen und kulturellen Verhältnisse des Großstadtlebens in den USA der 50er wirft.

Noch revolutionärer war sein 1975 veröffentlichter zweiter Spielfilm, in dem er Realfilm und Zeichentrick kombinierte: *Coonskin* (Ralph Bakshi, Bakshy Productions/Albert S. Ruddy Productions/Paramount Pictures, USA). Mit makaberem Humor persifliert die aufreibend provozierende Sozialsatire sowohl Afroamerikaner, Juden, Italiener, als auch korrupte Polizei, organisierte Kriminalität, Rassismus, Homophobie und andere Stereotypen. Aggressiv, polemisch und kritisch kontrovers überzeichnet er das soziale Chaos in New Yorks Ghettos. Die Heldenfiguren des Filmes sind anthropomorphe Tiere, unverkennbar schwarz und meist damit beschäftigt sich gegenseitig oder die weißen Unterdrücker abzuschlachten. Bakshi gewann Stars wie Berry White, Charles Gordone, Scat Man Crothers und Phillip Thomas für die Realfilmbesetzung. Nach heftigen Proteststürmen bei den ersten Kinovorführungen stellte *Paramount* die Screenings ein. In geschnittenen Versionen wurde der Film später unter den Titeln *Streetfight* und *Bustin' out* erneut veröffentlicht.<sup>101</sup>



*Heavy Traffic*<sup>102</sup>

Mit dem Science-Fiction-Film *Wizards* (Ralph Bakshi, Bakshi Productions/20th Century Fox, USA, 1977) zog sich Bakshi daraufhin in komplett animierte und thematisch weniger angreifbare, sicherere Gefilde zurück.

Die Intermedialität der Verfilmung von J.R.R. Tolkiens Fantasy-Abenteuer Geschichte *Lord of the Rings* (Ralph Bakshi, Fantasy Films, USA, 1978) ist auf die Tatsache zu reduzieren, dass Bakshi sich die aufwendige Überzeichnung der kämpfenden Heerschaaren in den Szenen der Schlacht bei Helms Klamm schlicht und einfach ersparte.

<sup>101</sup> Vgl. Giesen, Rolf: Lexikon des Trick- und Animationsfilms, S. 107,  
Vgl. Pinto, Ernest: Animation 101, S. 9 f.

<sup>102</sup> [http://www.tunearts.com/search=576/34\\_gtr\\_heavy.html](http://www.tunearts.com/search=576/34_gtr_heavy.html) (Stand: 10.4.2014).



Stattdessen wurden die Realfilmsequenzen dem Look der Zeichentrickanimation per *Posterisation*<sup>103</sup> angenähert.<sup>104</sup>

Auch in *American Pop* (Ralph Bakshi, Bakshi Productions/Aspen Productions/Columbia Pictures, USA, 1981), seiner ebenfalls rotoskopierte Reise durch die musikalischen Facetten der 70er Jahre, verwendete Bakshi kurze, auf unterschiedliche Weise meist verfremdete Realfilmsequenzen.

In Zusammenarbeit mit John Kricfalusi produzierte er ein Mischfilmmusikvideo zu dem 1986 auf dem *Rolling Stones*-Album *Dirty Work* erschienenen Song *Harlem Shuffle*. Danach kehrte er zurück zu *Terrytoons*, wo er als Produzent und Regisseur der TV-Serie *Mighty Mouse* (Bakshi Animation/Bakshi-Hyde Ventures/Viacom Productions, USA, 1987 - 1988) fungierte.

Erst 1992 präsentiert er mit *Cool World* (Ralph Bakshi, Paramount Pictures, USA) erneut einen Mischfilm in voller Spielfilmlänge.

Auf der Suche nach seiner Traumfrau gerät der von Gabriel Byrne dargestellte Comiczeichner in die düstere Film-Noir-Welt seiner Zeichentrickfiguren. Dort verliebt er sich in Kim Basingers Zeichentrickavatar und gerät dadurch in Konflikt mit einem von Brad Pitt gespielten Polizisten.<sup>105</sup>

1997 produzierte Bakshi die vollanimierte TV-Serie *Spicy City* (R. Bakshi/J. Kafka/E. Torresan, HBO/Teletoon, USA) sowie noch zwei weitere Zeichentrickkurzfilme. Danach wurden von ihm bis zum heutigen Tag keine Filme mehr veröffentlicht. Allerdings arbeitet er momentan an einem weiteren Hybridfilm namens *Last Days of Coney Island*, welcher durch ein Kickstarter-Projekt ermöglicht werden soll.<sup>106</sup>



Coonskin<sup>107</sup>



Cool World<sup>108</sup>

<sup>103</sup> Posterisation: Fotografischer Effekt, bei dem durch Tonwerttrennung bei gleichzeitiger Tonwertreduktion Zonen gleicher Helligkeit entstehen.

<sup>104</sup> Anmerkung: Die Aufnahmen hierzu hat Bakshi aus Kostengründen heimlich während den Drehpausen am Set einer größeren Produktion gefilmt, als sich die zahlreichen Statisten um die besten Plätze in der Warteschlange zur Essensausgabe drängten.

<sup>105</sup> Vgl. Giesen, Rolf: Lexikon des Trick- und Animationsfilms, S. 107.

<sup>106</sup> Vgl.: [www.imdb.com/title/tt3113960/?ref\\_=nm\\_flmg\\_dr\\_1](http://www.imdb.com/title/tt3113960/?ref_=nm_flmg_dr_1) (Stand: 30.04.2014).

<sup>107</sup> <http://knifeinthehead.blogspot.de/2012/05/coonskin-1975-ralph-bakshi.html> (Stand: 05.05.2014).

<sup>108</sup> [http://mobile.wikilove.com/Brad\\_Pitt\\_and\\_Cool\\_World](http://mobile.wikilove.com/Brad_Pitt_and_Cool_World) (Stand: 07.05.2014).

## 5. Hybride Bewegungsbilder (nach Litten Typ 2,3,4,0; nach Feyersinger Typ A,B,C,D)

Rudolf Arnheim bezeichnet derartige Kombinationsbilder in *Film als Kunst* (1930) als ‚*Simultanmontagen*‘ und definiert sie im Gegensatz zur zeitlichen Filmbildmontage, bei der Einzelbildsequenzen unterbrochen von zwischengeschnittenem zeitlich oder lokal divergent gedrehtem Material gezeigt wird, als Montagen im Einzelbild.<sup>109</sup>

### 5.1 Technische Umsetzung - Wie entsteht das Hybrid-Bild?

#### 5.1.1 Analog erzeugte Hybridbilder

Es gibt diverse technische Verfahren zur Erzeugung eines *Mixed Picture*.

Bei optischen Kombinationsbildern (nicht digital erzeugt) werden real gefilmte und animierte Szenen auf unterschiedliche Weise miteinander kombiniert.

#### Animation direkt auf dem Filmmaterial

Bsp.: (vermutlich) *La Revanche des Esprits* (Emile Cohl, Frankreich, 1911)

Diese Animationsform kann sowohl auf zeichnerische Weise, als auch durch das Kratzen mit einem Metallgegenstand direkt auf dem Film erzeugt werden. Vor der Ära des Farbfilms wurden einzelne Bildteile gelegentlich auf diese Weise koloriert. Schon in Anbetracht der Größe der einzelnen Frames ist die Animation direkt auf dem Material allerdings eine denkbar unpraktikable Variante. Desweiteren ist eine auch nur einigermaßen stimmige Angleichung eines Folgebildes an das jeweilig vorausgegangene Einzelbild aufgrund fehlender Anhaltspunkte zur richtigen Positionierung der Animation praktisch kaum umsetzbar. Dies führt zwangsläufig zu unsauber sprunghaft wackelnden Ergebnissen. Weitere Nachteile sind der Verlust von Bildinformationen durch Farbabrieb im Laufwerk der Projektoren, was mit einer Verunreinigung dieser empfindlichen Geräte und später darin abgespielter Filme verbunden ist, sowie ein unsauberer Bildstand, welcher Resultat der unglatten Oberfläche des Films ist.



La Revanche des Esprits<sup>110</sup>

<sup>109</sup> Richter, Sebastian: Darsteller und animierte Stars, S. 108.

<sup>110</sup> Crafton, Donald: Emile Cohl, caricature, and film, S. 156 (Pathé-Kataog: The Spirits' Revenge, cat. 98).

## Doppelbelichtung

Bsp.: *La maison ensorcelée* (Segundo de Chomón, Pathé, Frankreich, 1908)

Eine Option ist schlicht und einfach die Doppelbelichtung als *in-camera-Effekt*. Hierbei wird der Film nach Aufnahme der Realfilmszene in der Kamera zurückgespult und danach ein weiteres Mal mit der Animationssequenz belichtet. Besondere Herausforderungen stellen hierbei die Einleuchtung der zu kombinierenden Szenen, die Wahl der Belichtungsdauer und die Anordnung der Bildinhalte in Bezug auf die Helligkeit des Kombinationsbildes. Hierbei können Testaufnahmen hilfreich sein. Der entscheidende Nachteil dieser Variante besteht darin, dass auf dem Endprodukt beide Motive je nach Kontrast der Bildelemente und jeweiliger Beleuchtung gleichberechtigt miteinander verwachsen. Eine Trennung von übereinanderliegenden lokal oder zeitlich divergent gedrehten Bildanteilen ist ohne Verwendung von kaschierenden Masken kaum überzeugend umsetzbar, da der Hintergrund des einen Bildes auch auf dem Vordergrund des zweiten Bildes zu sehen ist. Beide Bilder überschneiden sich permanent. Es entsteht eine surreal geisterhafte Wirkung, welche sich Segundo de Chomón bereits 1908 inform von tanzenden Feuerbällen und gespenstischen, zum Leben erwachenden Portraitbildern in seinem Gruselfilm *La maison ensorcelée* – besser bekannt unter seinem englischen Titel *The Haunted House* - zu nutze machte. Ist ein derartiger Effekt hingegen unerwünscht, ist hierbei eine bewusste Positionierung der abzulichtenden Inhalte innerhalb des Bildfensters entscheidend.



*La maison ensorcelée*<sup>111</sup>

## Optischer Printer

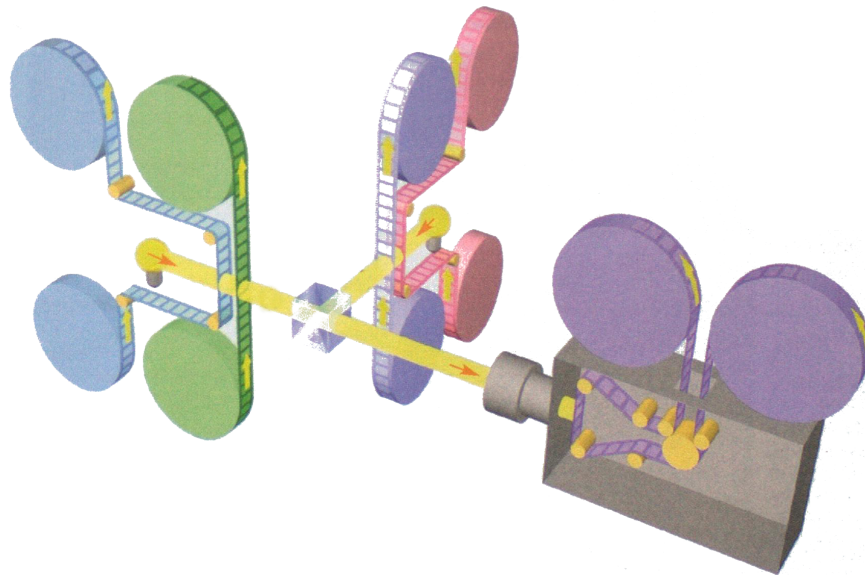
Bsp.: *The Alice Comedies* (Walt Disney, Walt Disney Productions, USA, 1923-1927)

Eine technische Weiterentwicklung dieses Prinzips ist die Verwendung eines *optischen Printers* (auch *optische Bank*). Er besteht aus einem oder mehreren Filmprojektoren, die mechanisch mit einer Filmkamera verlinkt sind. Er ermöglicht u.a.<sup>112</sup> das Doppel- oder Mehrfachbelichten eines *Release-Prints* (Positivabzug) mit zwei oder mehr Negativen - in diesem Falle einerseits der Realfilmszene und andererseits der gezeichneten Animationssequenz. Hierbei lassen sich Maskenverfahren (s.u.) einsetzen, was die Probleme der Doppelbelichtung als *in-camera-effect* behebt.<sup>113</sup>

<sup>111</sup> <http://www.youtube.com/watch?v=Zo2EKNRIQ> (Stand: 05.05.2014).

<sup>112</sup> Blenden, Änderung der Bildgeschwindigkeit, optische Zooms, Standbilder, Bildvergrößerungen bzw. -verkleinerungen, Simulation von Kamerabewegungen, Titeleinblendungen, Bildteilungseffekten, anamorphotische Wandlungen, Formatumwandlungen und *Travelling Matte Composites*.

<sup>113</sup> Vgl. Mulack, Thomas; Giesen, Rolf: *Special Visual Effects*, S. 26 f.



Optischer Printer<sup>114</sup>

## Rotoskopie

Bsp.: *Out Of The Inkwell* (Dave Fleischer, J. R. Bray Studios, USA, 1918-1929)

Ein weiteres technisches Verfahren zur Erzeugung von Simultanmontagen ist der Einsatz von Rotoskopen bzw. Tricktischen mit Rückprojektion, welche eine exaktere Positionierung und bessere Interaktion zwischen Schauspielern und animierten Figuren ermöglichen. Eine gefilmte Originalszene stellt hierbei das Grundgerüst des Mischbildes dar. Nur die zu animierenden Charaktere werden einzelbildweise hinzugefügt oder reale Darsteller rotoskopisch mit Cartoons übermalt. Erstmals wendete Max Fleischer diese Technik 1915 in seinem Film EXPERIMENT NO. 1 an und entwickelte sie mit der darauffolgenden OUT OF THE INKWELL-Serie ständig weiter.<sup>115</sup>

Auf der Grundidee des Rotoskopierens, als Vorlage für eine möglichst realistische Animation von bewegten Figuren eine tatsächlich gefilmte Szene mit echten Darstellern oder Tieren zu verwenden, basiert übrigens auch die heutzutage oftmals verwendete Technik des Performance- oder Motion-Capturing. Bei dieser digitalen dreidimensionalen Form des Rotoskopierens werden die Bewegungen der Darsteller oder Stuntleute anhand von am Körper angebrachten Sensoren von Computern aufgezeichnet, woraufhin anhand der Ausleseergebnisse auf diese Bewegungsabläufe künstlich CGI-Charaktere eingesetzt werden. Nun können - aufgrund des komplett im dreidimensionalen Raum erfassten Bewegungsgerüsts - jegliche Perspektiven und Einstellungsgrößen frei gewählt, sowie Kamerabewegungen, Räume, Hintergrund und Lichtverhältnisse animiert werden.

Auch dabei zeigt sich deutlich, dass die glaubwürdigste Animation stets auf tatsächlich durchgeführten Bewegungsabläufen basiert. Anhand der unbestreitbar unschlagbaren Ergebnisse führte diese Erkenntnis auch zum durchschlagenden Erfolg - sowohl in der ursprünglichen Rotoskopie, als auch in der aktuellen „3D-Variante“.<sup>116</sup>

<sup>114</sup> Manthey, Dirk: Making Of... Wie ein Film entsteht - Die Kunst des Filmemachens von A bis Z, S. 101.

<sup>115</sup> Vgl. Hamann, Annika: Die Darstellung von Dynamik im Zeichentrickfilm, S. 29.

<sup>116</sup> Vgl. Cavalier, Stephen: The World History of Animation, S. 66.

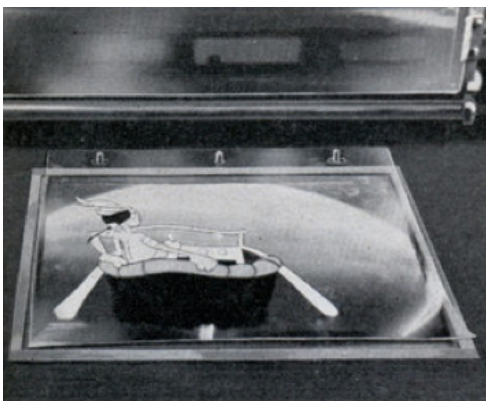


## Aerial-Image-Kamera

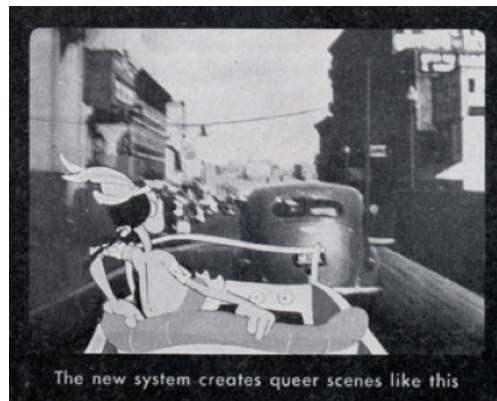
Bsp.: *Terry Toons* (Paul Terry, Terry Toons Studio/20<sup>th</sup> Century Fox, USA, 1929-1968)

Tricktische, die mit einer *Rückpro-Einrichtung* ausgestattet sind, also einem Projektor, der den zuvor aufgenommenen Film so projiziert, dass die Trickkamera ihn gemeinsam mit der Animation ohne Verwendung einer Projektionsfläche aufnehmen kann, nennt man *Aerial-Image-Kameras*.

Hierbei sind zwei *Plankonvexlinsen*<sup>117</sup> in die Arbeitsplatte integriert, auf der die Animations-Cel gelegt wird. Ein Projektor beamt das Realfilmbild in exaktem Bildformat rückseitig auf dieselbe Ebene. Obwohl keine Mattscheibe oder sonstige Projektionsfläche verwendet wird, kann die Kamera das Hintergrundbild zusammen mit der Animation mit ein und derselben Fokuseinstellung ‚aus der Luft‘ abfilmen und so ein perfektes Hybridbild erzeugen. Der große Vorteil der Technik der *Aerial-Image-Aufnahme* besteht darin, dass keine Projektionsfläche im Spiel ist, welche durch die Beleuchtung der Animation Helligkeit und Farbe des Realfilms beeinträchtigen wird.



Cel mit der Animation<sup>118</sup>



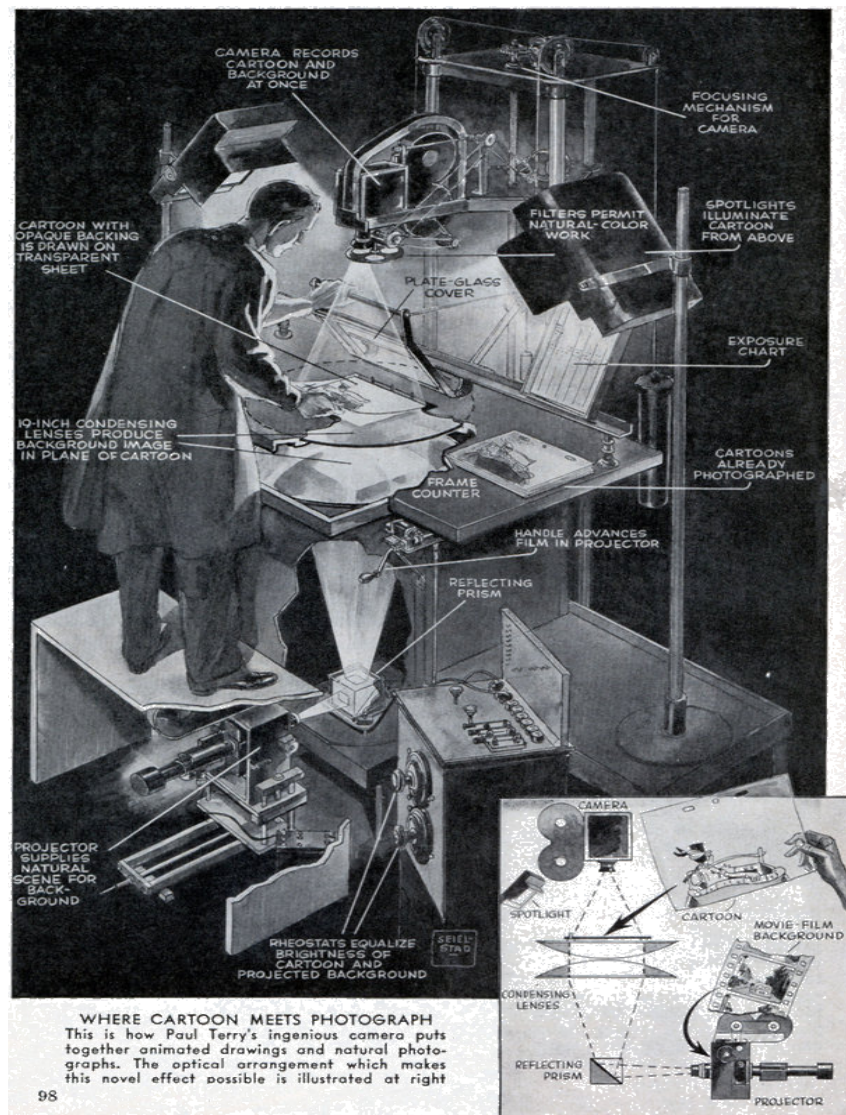
Resultierendes Kombinationsbild<sup>119</sup>

<sup>117</sup> Plankonvexlinse: Einseitig plangeschliffene Vergrößerungslinse.

<sup>118</sup> <http://blog.modernmechanix.com/new-cartoon-camera-combines-drawings-and-photographs/1/#mmGa> (Stand: 06.05.2014).

<sup>119</sup> <http://blog.modernmechanix.com/new-cartoon-camera-combines-drawings-and-photographs/1/#mmGa> (Stand: 06.05.2014).





Aerial-Image-Kamera<sup>120</sup>

Eine *Aerial-Image-Kamera* bzw. ein *Rückpro-Tricktisch* oder *Rotoskop* kann zwar Zeichentrickanimationen mit einer Realfilmszene als Grundbild aufzeichnen - also Cartoons in die reale Welt bringen - allerdings ist die Aufzeichnung menschlicher Darsteller in animierter Cartoonwelt damit nicht effektiv umsetzbar. Hierfür müsste der gesamte gezeichnete Bildinhalt jedes einzelnen Frames inklusive Hintergrund, vor dem sich die Darsteller bewegen exakt bis an die menschliche Umrisse komplett von Hand gezeichnet werden.

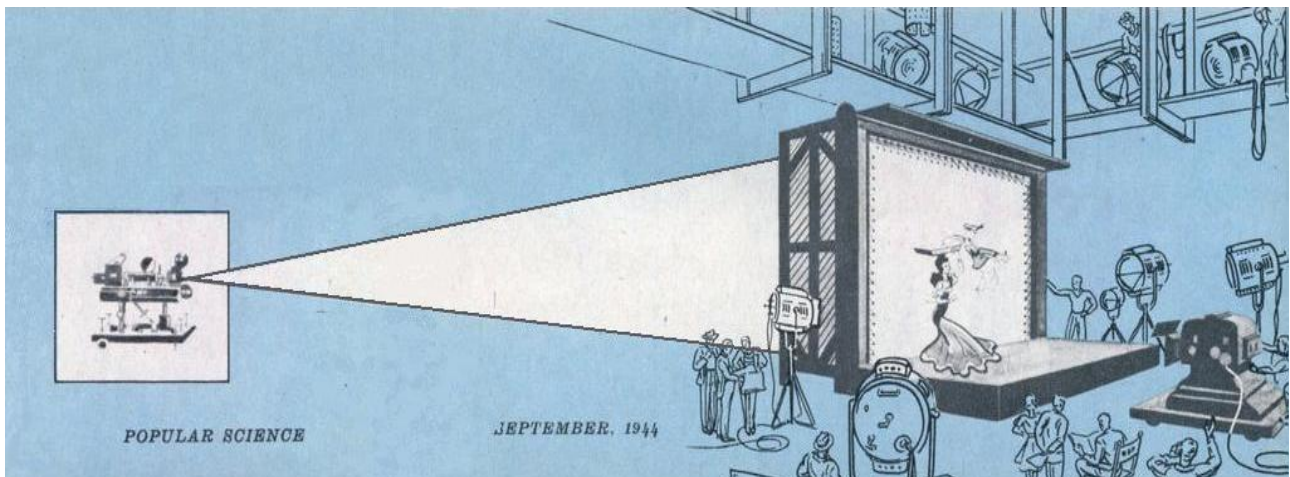
<sup>120</sup>

<http://blog.modernmechanix.com/new-cartoon-camera-combines-drawings-and-photographs/>  
(Stand: 06.05.2014).

## Rückprojektion

Bsp.: *The Three Caballeros* (Norman Ferguson, Walt Disney Productions, USA, 1944)

Die Technik der *Rückprojektion*<sup>121</sup> hingegen bietet eine solche Bildsyntheseoption. Wie am Beispiel einer Szene von Norman Fergusons *The Three Caballeros* (Walt Disney Productions, USA, 1944) aufgezeigt, agieren Schauspieler vor einer durchscheinenden Leinwand, auf deren Rückseite von einem möglichst lichtstarken, beim Tonfilm *geblimpten*<sup>122</sup> Projektor die animierte Zeichentrickfilmsequenz projiziert wird. Eine frontseitig vor den Akteuren aufgebaute mit dem Projektor synchronisierte Kamera zeichnet das so entstehende Mischbild auf.



Rückprojektion<sup>123</sup>



The Three Caballeros<sup>124</sup>

<sup>121</sup> Rückprojektion: oft auch kurz: Rückpro, engl. *rear projection* oder *process projection*.

<sup>122</sup> Blimp: Schallisolierende Hülle für Kameras/Projektoren.

<sup>123</sup> <http://blog.modernmechanix.com/how-disney-combines-living-actors-with-his-cartoon-characters/> (Stand: 05.05.2014).

<sup>124</sup> Ebd.

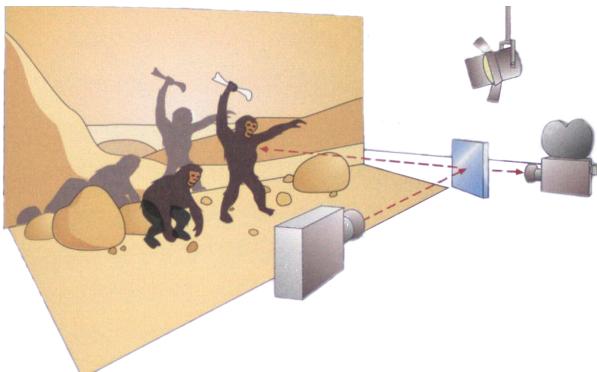


Das Verfahren wurde bereits 1918 von dem Ingenieur Josef Behrens entwickelt. Problematisch sind dabei die Auswirkungen des Einleuchtens der Realszene auf die Projektionsfläche (Kontrastverlust, Schatten, etc.). Auch die Angleichung von Gradation, Farbtemperatur, Kontrast, sowie Farbkontrast von Hintergrundaktion und Vordergrund stellen eine hohe Herausforderung dar. Weitere Probleme sind der *Hotspot*<sup>125</sup> des Projektors und die damit einhergehende zu den Bildrändern abfallende Helligkeit sowie der zwangsläufige Schärfenkompromiss zwischen Leinwand und Handlungsebene der Schauspieler, die beleuchtungsbedingt einen gewissen Abstand zur Projektionsfläche haben müssen.<sup>126</sup>

## Frontprojektion

Bsp.: *2001: A Space Odyssey* (Stanley Kubrik, MGM/Stanley Kubrik Productions, USA/UK, 1968)

Deutlich bessere Ergebnisse lassen sich mit der *Frontprojektion* (auch *Aufprojektion*), einer Weiterentwicklung des Rückpro-Verfahrens, erzielen. Ähnlich wie beim *Schüfftan*<sup>127</sup>-Verfahren befindet sich zwischen Kamera und Darsteller in einem Winkel von 45° ein (in diesem Fall halbdurchlässiger) Spiegel, welcher das Bild des Projektors auf eine Bildwand aus extrem reflexionsfähigen *Scotchlite*<sup>128</sup>-Glaskügelchen projiziert. Da die Projektion somit frontal (also aus der Kameraachse) kommt, entstehen einerseits keine sichtbaren Schatten, andererseits wird die Hintergrundprojektion auch auf die Schauspieler projiziert. Dies kann durch zusätzliche Aufhellung der Akteure überstrahlt werden, sodass der Trick kaum erkennbar ist.<sup>129</sup>



Frontprojektion<sup>130</sup>



2001: A Space Odyssey<sup>131</sup>

<sup>125</sup> Hotspot: (hier:) Direktes Durchscheinen des Projektorlichts durch die Leinwand.

<sup>126</sup> Vgl. <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=315> (Stand: 04.05.2014).

<sup>127</sup> Der Kameramann Eugen Schüfftan (1893-1977) entwickelte für Fritz Langs *Metropolis* (Universum Film, Deutschland, 1926) einen Kamera-Spiegeltrick, bei dem sich in einem 45°-Winkel vor der Kamera eine Spiegelfläche befindet, auf der ein Modell wiedergegeben ist. Zugleich erfasst die Kamera aber durch einen freigekehrten Bereich reale lebensgroße Akteure. Der Schüfftan- Effekt ermöglicht es, reale Objekte und Personen mit Modellen zu kombinieren, um so aufwendige Setbauten durch kleine Modelle ersetzen zu können.

Vgl. <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=6146> (Stand: 12.04.2014).

<sup>128</sup> Scotchlite: retroreflektives Spezialmaterial aus zahllosen winzigen Glasperlen, welches einfallendes Licht fast ausschließlich in Richtung Lichtquelle reflektiert.

<sup>129</sup> Vgl. <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=80> (Stand: 12.04.2014).

<sup>130</sup> Manthey, Dirk: *Making Of... Wie ein Film entsteht - Die Kunst des Filmemachens von A bis Z*, S. 69.

<sup>131</sup> Ebd.

## Masken

### - Kombinations- oder Kompositaufnahme

Um Filmmaterial unterschiedlicher Quellen - wie hier Zeichentrick- und Realfilm - zu kombinieren, wird beim Umkopieren ein Teilbereich des Bildes durch eine Silhouette oder Maske abgedeckt, sodass der Film dort unbelichtet bleibt, um an dieser Stelle in speziellen Kopier-, Belichtungs- oder auch künstlerischen Bearbeitungsverfahren ein anderes Bild oder ein Bildteil einmontiert werden können.

### - Static Matte

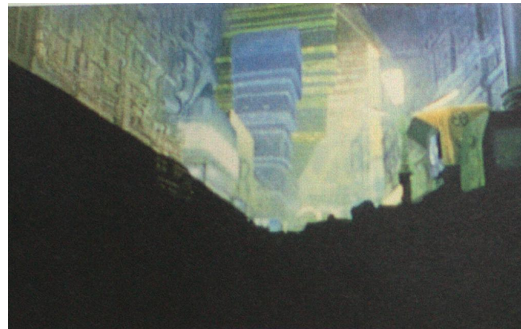
Bsp.: Robocop (Paul Verhoeven, Orion Pictures Corporation, USA, 1987)

Unveränderliche, feste Masken werden *static* oder *stationary matte* (über franz. *mat* = undurchsichtig) genannt. Bei diesem Beispiel entsteht das Mischbild aus einem mit feststehender Kamera gedrehten Realfilmbild und einem sogenannten *Matte-Painting*, welches den unveränderlichen nicht tatsächlich existierenden Hintergrund liefert. Anhand eines Einzelbildes des Realfilmmaterials werden die gewünschten Bereiche ausgewählt, die durch andere substituiert werden sollen. Daraufhin wird eine die entsprechenden Bildanteile kaschierende Maske erstellt.

Diese wird *Bipack-Verfahren*<sup>132</sup> auf einer optischen Bank mit dem Realfilmfootage kombiniert, so dass eine Kopie (A) entsteht, auf der diese Bildanteile nicht belichtet wurden. Ein Einzelbild dieses Materials wird dann auf den Malgrund für das *Matte-Painting* projiziert um die Grenzlinie und die erzählte Räumlichkeit bzw. Perspektive zu liefern. Später werden erneut am optischen Printer eine Aufnahme des *Matte-Paintings* (B) und die Kopie (A) zu einem Hybridbild kombiniert.



A<sup>133</sup>



B<sup>134</sup>

<sup>132</sup> Bipack-Verfahren: auf einer Optischen Bank werden zwei Filme übereinander (hier die entsprechende Maske mit dem Negativ) gemeinsam in den Filmkanal eingespannt und zusammenkopiert.

<sup>133</sup> Manthey, Dirk: Making Of... Wie ein Film entsteht - Die Kunst des Filmemachens von A bis Z, S. 86.

<sup>134</sup> Ebd.



Robocop - Kombinationsbild<sup>135</sup>

### - Travelling Matte

Bewegliche, veränderbare Masken hingegen heißen Wandermasken (engl.: *travelling matte*; amerikan. auch *traveling matte*)

### - Farbbasierte Bildfreistellung

Beim der analogen farbbasierten Bildfreistellung wird zur Herstellung der Maske das farbenphysikalische Verhalten des Lichts bei kaschierenden Aufnahmen mittels spezieller Leuchtmittel und Farbfilter genutzt. Es gibt unterschiedliche Herstellungsverfahren für Masken, je nachdem, ob eine normale Kamera und ein einfacher Film oder eine Strahlenteilungskamera mit zwei Filmen verwendet wird.<sup>136</sup>

### - Bluescreen-Verfahren:

Bsp.: Drei mal Neun (Kurt Ulrich, ZDF, Deutschland, 1970-1974)

Die Darsteller oder animierten Objekte werden vor einer einfarbig blauen Fläche (*bluescreen*) aufgenommen. Unter Verwendung von Farbfiltern wird in einen Kopiervorgang im Labor ein Schwarzweiß-Maskenfilm von der Aufnahme erstellt. Die einheitliche Hintergrundfarbe (blau) ist auf der nun vorliegenden Negativmaske also Schwarz. Hiervon wird nun wiederum ein Positivmaskenabzug erstellt. Am optischen Printer wird nun in mehreren Kopiervorgängen aus ‚weiblichen‘ Positiv-Masken, ‚männlichen‘ Negativ-Masken und dem Positiv des gewünschten Hintergrunds das fertige Hybridbild zusammenkopiert (*Compositing*). Theoretisch kann dieser Prozess beliebig oft wiederholt werden, um unbegrenzt viele Filmelemente miteinander zu

<sup>135</sup> Manthey, Dirk: Making Of... Wie ein Film entsteht - Die Kunst des Filmemachens von A bis Z, S. 87.

<sup>136</sup> Vgl. Ludger Kaczmarek: <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=2205> (Stand: 12.04.14).



kombinieren, allerdings erhöht sich mit jedem Kopiervorgang die Körnigkeit des Bildes. Zudem sind die Arbeitsschritte enorm aufwändig und fehleranfällig. Der Bluescreen muss großflächig gleichmäßig ausgeleuchtet werden, um zur späteren Extrahierung einen einheitlichen Farbton zu gewährleisten. Die Bildelemente müssen in Bezug auf Helligkeit und Farbe sehr gut aneinander angepasst werden. Außerdem können durch mechanische Toleranzen im Filmkanal einzelne Bildteile anfangen zu wackeln.

Die Erfindung des Blue-Screen-Verfahrens und der Travelling Matte wird Larry Butler, welcher damit 1940 den *Oscar* für die Special-Effects in *The Thief Of Bagdad* (RKO Radio Pictures, USA) gewann, zugeschrieben.<sup>137</sup>



Bluescreen-Aufnahme<sup>138</sup>



Hintergrundsequenz<sup>139</sup>



Superman - Kominationsbild<sup>140</sup>

---

<sup>137</sup> Vgl. Markus Kempken, Barbara Flückiger:  
<http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=2204> (Stand: 12.04.14),  
Vgl. Ludger Kaczmarek:  
<http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=2205> (Stand: 12.04.14).

<sup>138</sup> Manthey, Dirk: Making Of... Wie ein Film entsteht - Die Kunst des Filmemachens von A bis Z, S. 90.

<sup>139</sup> Ebd. S. 106.

<sup>140</sup> Ebd. S. 107.

## - Travelling-Matte im *Sodium-Vapor-Verfahren*

Bsp.: Mary Poppins (Robert Stevenson, Walt Disney Productions, USA, 1964)

Anhand des Beispiels der *Holiday-Out*-Sequenz werden im Folgenden die einzelnen Arbeitsschritte auf dem Weg zum fertigen Mischbild aufgezeigt.



Mary Poppins Holiday-Out-Sequenz<sup>141</sup>

Wie beim Blue-/Greenscreen-Verfahren agieren die Darsteller (in diesem Falle Julie Andrews und Dick van Dyke) vor einem gleichmäßig eingefärbten Hintergrund mit einem ganz bestimmten Farbton - in diesem Fall ein dunkles Rostbraun.

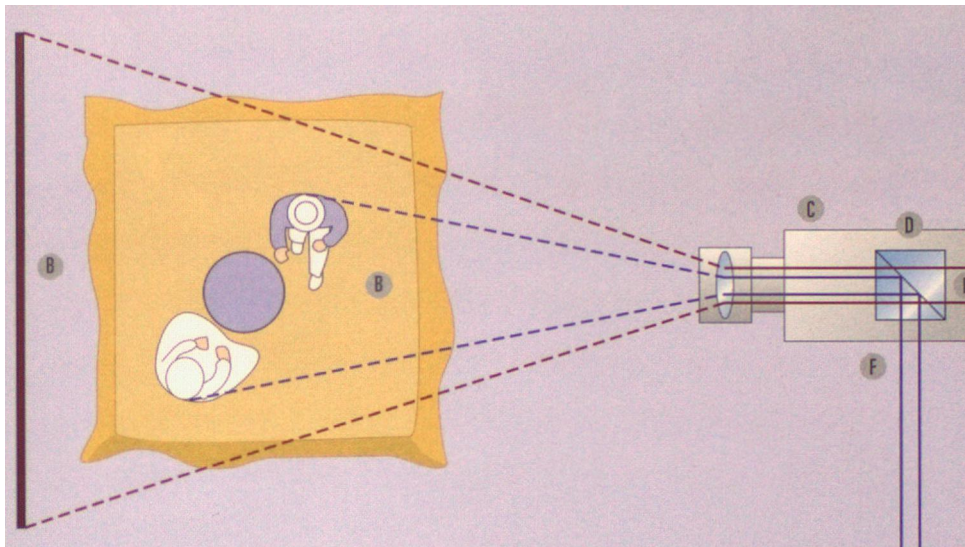


Realfilmbild Holiday-Out-Sequenz<sup>142</sup>

<sup>141</sup> Manthey, Dirk: Making Of... Wie ein Film entsteht - Die Kunst des Filmemachens von A bis Z, S. 106.

<sup>142</sup> Ebd.

Zur Anwendung kommt hierbei eine spezielle *Strahlenteilungskamera* (*Beam-Splitting-Kamera*), eine *Zweistreifenkamera*, die das einfallende Licht der Szene durch ein Prisma spaltet, welches genau diesen Rostbraunton nicht durchlässt und auf die beiden Filme verteilt.



Beam-Splitting-Kamera<sup>143</sup>

Auf dem einen Film (E) werden alle Bildelemente bis auf jene, die exakt diesem Rostbraun entsprechen, aufgezeichnet (also der gesamte Vordergrund).



E<sup>144</sup>

Der andere Film (F) wird mit genau den gegenteiligen Bildelementen belichtet (nur der Hintergrund). Der Schattenriss der Schauspieler bildet hierauf eine transparente Fläche.



F<sup>145</sup>

<sup>143</sup> Manthey, Dirk: Making Of... Wie ein Film entsteht - Die Kunst des Filmemachens von A bis Z, S. 106.

<sup>144</sup> Ebd., S. 107.

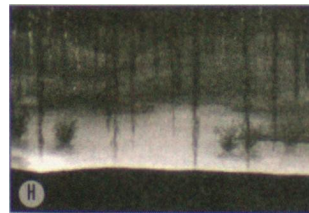
<sup>145</sup> Ebd.

Hiervon wird nun ein Negativabzug (G) erstellt. Dieser dient als Maske.



G<sup>146</sup>

Als Hintergrund für die fertige Szene dient der bereits entwickelte Film eines im Voraus abgefilmten Zeichentrick-Backgrounds, ein sogenanntes *Plate* (H).



H<sup>147</sup>

Dieses wird nun mit der Maske (G) kombiniert. Aus diesem Kopiervorgang resultiert ein scherenschnittartiger Hintergrund (I).



I<sup>148</sup>

In der Zwischenzeit erstellen Zeichner anhand der Sequenz mit den Darstellern (E) Rohskizzen (K) zur Positionierung der Animationen im Realbild.



K<sup>149</sup>

Daraufhin werden diese auf Zelluloid-Folien übertragen, koloriert und abgefilmt. Der entstandene

<sup>146</sup> Manthey, Dirk: Making Of... Wie ein Film entsteht - Die Kunst des Filmemachens von A bis Z, S. 107.

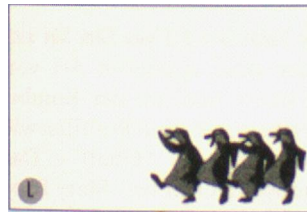
<sup>147</sup> Ebd.

<sup>148</sup> Ebd.

<sup>149</sup> Ebd.



Animationsfilm (L) zeigt die Cartoons vor transparentem Hintergrund.



L<sup>150</sup>

Auch hiervon wird eine Maske (M) erstellt.



M<sup>151</sup>

Von dieser Maske wiederum wird ein Negativabzug (N) gemacht.



N<sup>152</sup>

Dieser wird daraufhin mit der Sequenz mit den Schauspielern (E) und dem ausgeschwärzten Hintergrundfilm (I) zusammenkopiert. Resultat ist ein Abzug (J) mit den Darstellern und den Schwarzmasken der Animationen vor dem Hintergrund.



J<sup>153</sup>

Vom Animationsfilm (L) wird unter Verwendung der Maske (M) ein Schwarzfilm samt

---

<sup>150</sup> Manthey, Dirk: Making of...(Wie ein Film entsteht) - Die Kunst des Filmemachens von A bis Z, S. 107.

<sup>151</sup> Ebd.

<sup>152</sup> Ebd.

<sup>153</sup> Ebd.



Animationen (O) erstellt.



O<sup>154</sup>

Dieser wird nun via Mehrfachbelichtung nach dem Abzug (J) auf den Finalfilm (P) kopiert und das Hybridbild ist fertig.<sup>155</sup>



P<sup>156</sup>

Moderne Methoden der digitalen Bearbeitung von Fotos ermöglichen es, auf Laborarbeiten zu verzichten und mit Masken in Realzeit zu arbeiten. Im TV-Bereich geschieht das ganze *Compositing* elektronisch, als Blue Box oder Chroma Key ist es Standardtechnik jedes Studios., Seit den 1990er Jahren wird die ‚travelling matte‘ deshalb zunehmend durch digitales Compositing ersetzt, für das das Kameranegativ eingescannt oder gleich mit hochauflösenden *HD*-Kameras gedreht wird.<sup>157</sup>

### - Front-Light/Back-Light-Verfahren

Bsp.: The Lost World (1925, Harry O. Hoyt, First National Pictures, USA)

Bei dieser relativ simplen Technik, die ausschließlich bei Stop-Motion-Aufnahmen anwendbar ist, wird der Moment jeder ursprünglichen Einzelbildaufnahme in zwei unterschiedlich eingeleuchtete Aufnahmen unterteilt. Jede Einzelbildsituation wird also zwei Mal fotografiert – einmal während die zu animierenden Figuren im Vordergrund mit einem Frontlicht beleuchtet werden, sodass der Hintergrund in möglichst völliger Dunkelheit liegt, und ein weiteres Mal mit umgekehrter Beleuchtung - nur der Hintergrund ist illuminiert und die im Vordergrund positionierten Figuren sind nur als schwarze Silhouetten zu erkennen. So lassen sich bereits direkt in der Kamera Maske und Gegenmaske erstellen. In der Postproduktion werden die nun in abwechselnden Einzelbildern auf dem entwickelten Film vorhandenen Maske und Gegenmaske einander am optischen Printer für das Travelling-Matte-Verfahren zugeordnet.

<sup>154</sup> Manthey, Dirk: Making of... (Wie ein Film entsteht) - Die Kunst des Filmemachens von A bis Z, S. 107.

<sup>155</sup> Ebd.

<sup>156</sup> Ebd.

<sup>157</sup> <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=2204> (Stand: 24.03.14).

### 5.1.2 Digital erzeugte Hybridbilder

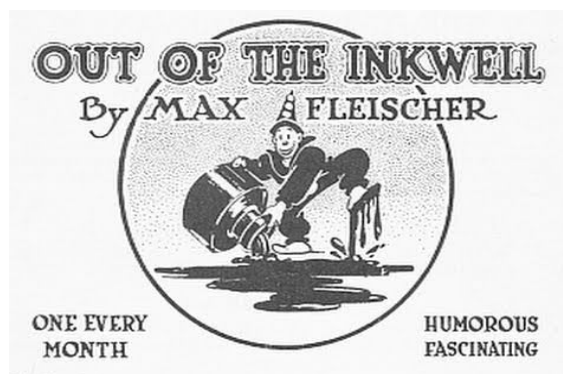
#### **Blue-/Greenscreenverfahren am Computer (Chroma Keying oder Chroma-Key-Compositing)**

Digitales Videomaterial oder digitalisiertes Filmmaterial, welches vor *Blue-/Greenscreen* gedreht wurde, kann am Computer mittlerweile problemlos in eine bewegliche Maske umgewandelt werden und mit beliebigem anderen Bildmaterial kombiniert werden. Wie beim analogen Verfahren agiert hierbei beispielsweise ein Schauspieler vor einem gleichmäßig ausgeleuchteten grünen Hintergrund. Die digitalisierte Aufnahme der Szene zeigt nun eine Person vor einigermaßen einheitlich grünem, flächig wirkendem Hintergrund. Nun werden am Schnittrechner alle Bildanteile, die dem Farbwert des Greenscreens entsprechen, gelöscht, beziehungsweise durch eine ‚unsichtbare‘, farblose Ebene substituiert. Die daraus entstandene Sequenz kann nun einfach als zweiter Layer über ein lokal, temporär und technisch divergent produziertes Bildmaterial - folglich auch Zeichentricksequenzen - gelegt werden. Das Ergebnis wäre in diesem Fall ein menschlicher Darsteller in einer Zeichentrickwelt.

Andersherum lassen sich komplett am Computer animierte Figuren selbstverständlich ebenfalls via zusätzlicher Ebene über die Realfilmsequenz von digitalem Videomaterial oder eindigitalisiertem Filmmaterial legen. Das Resultat hierbei wäre also eine Animation vor realem Hintergrund.

## 6. Erfolge des Mischfilms

Bereits in den frühen Tagen des Animationsfilms war die Kombination von Live-Action und Zeichentrickanimation hoch beliebt und kommerziell durchaus erfolgreich. Zunächst ist es der Effekt der Kopplung der beiden Filmtypen selbst, der für Beachtung und Bewunderung sorgt. Hier sind im speziellen die Gebrüder Fleischer mit ihrer *Out Of The Inkwell*-Serie und Disneys *Alice-Comedies* (Walt Disney, Walt Disney Productions, USA, 1923-1927) zu nennen. Diese frühe Phase weist gewisse Parallelen zum *cinema of attractions* auf, welches anfänglich die Zurschaustellung der Filmtechnik an sich und später die spektakulärer Orte, Figuren, Darbietungen und deren Kombinationen zum Hauptthema machte.



Out Of The Inkwell<sup>158</sup>

Besondere Popularität ist dem Mischfilm durch die Erfindung des Tonfilms 1921 durch Jósef Tykocinski-Tykociner erneut von den 1930er bis zu den 1950er Jahren zu attestieren. Diese Tatsache ist auf das besondere Attraktionspotenzial der Kombination aus Schauwerten des musikbegleiteten Bildes an sich und denen von tanzenden und singenden Stars zurückzuführen, was durch Interaktion mit bekannten Zeichentrickfiguren noch deutlich gesteigert wird. Federführend hierbei waren abermals Max und Dave Fleischer, deren *Screen Songs* (1929-1938) und die darauffolgende 42 Kurzfilme starke *Talkartoons*-Serie (1929-1932) schnell zu hohem Bekannt- und Beliebtheitsgrad heranwuchsen. Die schwarz-weißen Kurzfilme kombinierten Cartoons mit Songs und Filmaufnahmen aktuell beliebter Musiker, die bei den *Paramount Studios* unter Vertrag waren und sind als Vorläufer der heutigen Musikvideos zu betrachten. Das erfolgreiche Konzept wurde daraufhin von etlichen anderen großen Studios kopiert.

Klassische Beispiele für abendfüllende Musik- und Star-Mischfilme dieser Epoche sind *Anchors Aweigh* (George Sidney, Loew's Inc./MGM, USA, 1945), *Dangerous When Wet* (Charles Walters, MGM, USA, 1953), *The Three Caballeros* (Norman Ferguson, Walt Disney Productions, USA, 1944), *Song Of The South* (Harve Foster, Walt Disney Productions, USA, 1946) oder *Invitation To the Dance* (Gene Kelly, MGM, USA, 1956).<sup>159</sup>

<sup>158</sup> <https://www.indybay.org/newsitems/2013/12/18/18748058.php> (Stand: 07.05.2014).

<sup>159</sup> Vgl. Glaubitz, Nicola: Reanimationsversuche des Spielfilms in: Leschke, Rainer; Venus, Jochen: Spielformen im Spielfilm, S. 47.

Obwohl *Robert Stevenson* 1964 mit *Mary Poppins* (Walt Disney Productions, USA) einen filmgeschichtlichen Meilenstein setzte und der Film jahrelang als anspruchsvollste und aufwendigste Kombination aus klassischer Zeichentrick-Animation und Live-Action-Charakteren in gegenseitiger Interaktion galt, dauerte es danach fast 30 Jahre, bis der Mischfilm bei der breiten Masse wieder richtige Erfolge erzielte.

*Mary Poppins'* *Jolly Holiday*-Sequenz wurde die bis dato längste und interaktivste Kombination aus Live-Action und Animation. Der Film wurde vom Rezipienten sowohl für seinen dramatischen, komödiantischen und fantastischen Charme, als auch für seine technische Umsetzung geliebt und verehrt. Die Illusion der tatsächlichen Vermischung von Fantasiewelt und Realität stand für *Stevenson* besonders im Vordergrund.

Er gewann fünf *Academy Awards* in den Kategorien Best Song, Best Score, Film Editing, Special Effects und Best Actress, einen Sonder-Oscar, dem *Evening Standard British Film Award*, den *BAFTA-Award* für die besten visuellen Effekte, den *Saturn Award* für die besten Spezialeffekte, den *Grammy* sowie den *Golden Globe*.



Mary Poppins<sup>160</sup>

<sup>160</sup>

<http://themoderatevoice.com/194096/mary-poppins-the-prototype/> (Stand: 07.05.2014).

Erst mit dem überwältigendem Erfolg mit *Who Framed Roger Rabbit?* (Robert Zemeckis, 1988) wurde der Mischfilm in den 1990ern erneut populär.

An den amerikanischen Kinokassen spielte der Film 130 Millionen, weltweit sogar 328 Millionen US-Dollar ein, brach damit sowohl im In- als auch im Ausland alle Verkaufsrekorde und wurde zu einem der größten Hits in der Geschichte der Filmindustrie.<sup>161</sup>

*Who Framed Roger Rabbit?* war einer der letzten großen Mischfilme, die noch komplett ohne digital erzeugte Bildanteile produziert wurden, und somit abhängig von einer Vielzahl praktischer Effekte und Techniken zur erfolgreichen Gestaltung und überzeugenden Wirkung seiner Illusion. Zemeckis durchschlagender Erfolg mit dem Film manifestiert sich desweiteren wohl deutlich an der Inspiration durch das Erbe der klassischen Hollywood-Animation aus Filmen von *Disney*, *MGM*, den *Warner Brothers Studios* sowie den *Fleischer Studios*. Sein Ziel war die Kombination der Meilensteine populärer Animation. Sein Erfolgskonzept sollte sich der Charakterisierungsweise der *Warner Brothers Cartoons*, der Artikulationsweise der *Disney* Charaktere und des Humors der *Tex Avery Cartoons* bedienen. Durch den Erwerb der Copyright-Rechte einer Großzahl bekannter animierter Charakter ist ihm ein weiterer entscheidender Coup gelungen, welcher diesen Kreis somit auch durch die Besetzung diverser Stars des Genres schließt. So haben *Disneys Mickey Mouse*, *Donald Duck*, *Minnie Mouse* und *Goofy*, *Pinocchio*, *Warner Brothers' Sylvester the Cat*, *Tweety Pie*, *Porky Pig*, *Yosemite Sam*, *Daffy Duck*, *Bugs Bunny*, sowie *Woody Woodpecker*, *Droopy*, *Wheezzy*, *Leena Hyena*, *Baby Herman*, *The Singing Sword* und sogar *Fleischers Betty Boop* Gastauftritte im Film erhalten.<sup>162</sup>

Dieses *Buena Vista*-Release wurde mit dem Spezialpreis der *Los Angeles Film Critics Association Award*, dem *Jupiter* für den besten Film, dem *British Film Academy Award* für die Spezialeffekte, dem *BMI Film & TV-Award* für die Filmmusik, dem *David di Donatello* für Die Produktion, den Hauptpreis der *Evening Standart British Film Awards* für die Hauptrolle, der *Goldenen Leinwand*, dem *Hugo* für die beste dramatische Präsentation, dem *Golden Reel-Award* der *Motion Picture Sound Editors*, je einem *Oscar* in den kategorien Filmschnitt, Tonschnitt, visuelle Effekte und drei weiteren Nominierungen und einem Spezial-*Oscar* für die Regie und die Schaffung der Figuren ausgezeichnet.

Nach Zemeckis Kinoerfolg hat sich der Mischfilm in den 1990er Jahren auf dem Parkett des Mainstreamkino etabliert, traditionelle Merkmale und Stile des Genres werden allerdings immer mehr aufgebrochen.<sup>163</sup>



Who Framed Roger Rabbit?<sup>164</sup>

<sup>161</sup> Vgl. Finch, Christopher: From The art of Walt Disney, S. 373.

<sup>162</sup> Vgl. Clarke, James: Animated Films. Pix and Mix, S. 151 f.

<sup>163</sup> Glaubitz, Nicola: Reanimationsversuche des Spielfilms, in: Leschke, Rainer; Venus, Jochen: Spielformen im Spielfilm - Zur Medienmorphologie des Kinos nach der Postmoderne, S. 41, Vgl. Kanfer, Stefan: Serious Business - The Art and Commerce of Animation in America from Betty Boop to Toy Story, S. 218-221.

<sup>164</sup> <http://whoathisisheavy.blogspot.de/2012/05/movie-vault-review-who-framed-roger.html> (Stand: 07.05.2014).



Joe Pytkas *Space Jam* (1996, Warner Bros./Northern Lights/Courtside Seats, USA) spielte bis heute weltweit über 230 Millionen US-Dollar ein, wie die *Epoch Times* am 24.02.2014 berichtete. Er gilt damit als der kommerziell erfolgreichste Basketballfilm aller Zeiten. Fast alle großen Zeichentrickstars aus dem Hause Warner Brothers wie Bugs Bunny, Elmer Fudd, Daffy Duck, The Tasmanian Devil, Porky Pig, Tweety, Marvin the Martian, Yosemite Sam, Foghorn Leghorn, The Road Runner, Sylvester, Granny, Witch Hazel, Chester the Terrier, Pepé Le Pew, Sniffles, Nerdluck Nawt, Barnyard Dog, Mister Swackhammer, etc. bekamen hier neben Bill Murray, Theresa Randle, Michael Jordan und etlichen anderen NBA-Stars wie Larry Bird, Charles Barkley, Shawn Bradley, Larry Johnson, Muggsy Bogues oder Patrick Ewing eine Rolle.

Der Film erhielt zwei *ASCAP Awards* in den Kategorien *Top Box Office Films* (1997) und *Most Performed Songs from Motion Pictures* (1996), 1997 einen *Annie Award* der Kategorie Best Individual Achievement: Technical Achievement sowie zwei weitere Nominierungen für Regie und Produktion, einen *Grammy* (1998) für den besten speziell für einen Film produzierten Song, den *MTV Movie Award* (1997, Best Movie Song), eine Nominierung für den *Satellite Award* 1997 in der Kategorie Best Motion Picture - Animated or Mixed Media, eine weitere für den *Young Artist Award* 1997 in der Kategorie Best Family Feature - Animation or Special Effects und verließ als *WAC-Winner* die *World Animation Celebration* 1998.

Auch mit Merchandising-Artikeln konnten riesige Einnahmen generiert werden. So wurden neben den üblichen T-Shirts, Stofftieren, Action-Figuren und Kaffeetassen u. A. ein lizenzierter Flipperautomat von *Sega*, Computerspiele für die Formate *Sega Saturn*, *Sonys Playstation* und für PC von *Acclaim* auf den Markt gebracht. *Mc Donald's* führte eine eigene *Happy Meal*-Serie für den Film ein. In Folge des Kinohits spielte Bugs Bunny außerdem an der Seite von Hauptdarsteller und NBA-Basketballstar Michael Jordan in einem Werbemischfilm für den Sportbekleidungshersteller *Nike* mit. Der Kinoerfolg bescherte dem Hiphop- und R&B-Künstler R. Kelly, welcher mit *„I Believe I Can Fly“* einen extra für den Film produzierten Song zur Filmmusik beisteuerte und damit einen weiteren Grammy gewann, zudem den entscheidenden Karrieredurchbruch. Das Soundtrack-Album, auf dem desweiteren Stars wie Barry White, Chris Rock, Busta Rhymes, LL Cool J, Method Man und Coolio vertreten sind, hat durch seine Verkaufszahlen sechsfachen Platinstatus erlangt.<sup>165</sup>



Space Jam<sup>166</sup>

<sup>165</sup> Vgl.: [www.theepochtimes.com/n3/527873-space-jam-2-when-is-release-date-will-it-include-lebron-james/](http://www.theepochtimes.com/n3/527873-space-jam-2-when-is-release-date-will-it-include-lebron-james/) (Stand: 24.04.14),

Vgl. [www.boxofficemojo.com/movies/?id=spacejam.htm](http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=spacejam.htm) (Stand: 05.04.2014),

Vgl. [www.imdb.com/title/tt0117705/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0117705/?ref_=fn_al_tt_1) (Stand: 25.04.2014).

<sup>166</sup> <http://www.grouchoreviews.com/reviews/4239> (Stand: 07.05.2014).

## 7. Beziehung zwischen Zeichentrick und Realfilm

Die logischen Wurzeln des Zeichentrickfilms liegen unbestreitbar in der Comic-Strip-Tradition der US-amerikanischen Tageszeitungen. Alle wesentlichen Grundmerkmale eines *Storyboards*, wie sie zur Produktion eines jeden Spielfilms heutzutage erstellt werden, sind dort zu finden.

Auch die Charaktere der täglich erscheinenden Zeitungs-Comics wurden nun zu Leinwandstars. So stellte beispielsweise der bedeutende Comic-Künstler Windsor McKay 1911 einen kurzen Film nach seiner populären Bildergeschichte *Little Nemo* fertig.

Ebenfalls verwundert es nicht, dass der Zeitungsmogul William Randolph Hearst, passionierter Comic-Strip- und Kino-Fan, 1916 mit der Gründung des *International Film Service* ein Zeichentrickfilmstudio aufbaute, in dem er zahlreiche der für seine Printmedien zeichnenden Cartoonisten anstellte, um die Comicfiguren in die Kinos zu bringen.

Gregory La Cava, der 1916 mit *Ignatz Mouse and Krazy Kat* (International Film Service, USA, 1916) oder auch *The Katzenjammer Kids* (Selig Polyscope Company, USA, 1918) zwar nicht als begnadeter Zeichner, allerdings als durchaus talentierter Regisseur sowie Gag- und Episodenautor auffiel, setzte in William Randolph Hearsts Studio erstmals die Verwendung des *Storyboards* in seiner heutigen Funktion durch.<sup>167</sup>

Der erste tatsächliche Star der *Dessins Animés*, des Zeichentricks, *Felix the Cat*, findet seine Wurzeln bereits nicht mehr im Comic-Strip. Obwohl später auch Comic-Hefte mit Felix erschienen, schufen Produzent Pat Sullivan und Zeichner Otto Messmer den Charakter Felix ursprünglich allein für die Filme.<sup>168</sup> Erstmals zu sehen war der damals noch sehr eckige, ungeschmeidige Kater in *Feline Follies* (Otto Messmer, Pat Sullivan Cartoons, USA) des *Paramount Magazine* in 1919. Verdächtig ähnlich sieht ihm übrigens der Kater in den später erschienenen *Newman Laugh-O-Grams* von Disney, welche teilweise auch mit Real- und Zeichentrickfilmelementen arbeiteten, sowie der noch später in der legendären Disney-Mischfilmreihe *The Alice Comedies* als fester Charakter etablierte Kater *Julius the Cat*. Erst als Messmer herausfand, dass die Animation von Kreisen leichter ist als die von Kanten, wurde Felix, dessen Vorlage übrigens die menschliche Realfilmfigur Charlie Chaplin war, geschmeidiger, runder und katzenhafter – so, wie wir ihn heute kennen.

Der wechselwirkende Einfluss zwischen Zeichentrick und Realfilm ist unbestreitbar. So entstanden sogar Felix-The-Cat-Zeichenfilme mit einer menschlichen Charlie Chaplin-Figur, die sich darüber beklagt, dass ihm der Kater seine Gags klaut. Slapstick-Komiker Buster Keaton ließ sich wiederum von Felix inspirieren und bezahlte Sullivan dafür die Gangart der Zeichentrickfigur kopieren zu dürfen. Ständig begleitendes Thema bei *Felix The Cat* ist die Außerkraftsetzung der Logik der Gesetze unserer realen Welt, das Spiel mit Linie, Form und Fläche und die Herstellung einer surrealen Mischung aus beiden Welten, in der alles möglich ist. Der Filmtheoretiker Béla Balázs kommentierte zu den ersten Zeichentrickfilmen: „In der Welt der Linienwesen ist nur das unmöglich, was man nicht zeichnen kann.“<sup>169</sup>

Ein Paradebeispiel für realfilmgeschichtliche Zitate im Zeichentrick und die Nachahmung von für den Realfilm typischer filmtechnischer Erzählweise ist Matt Groenings seit 1989 produzierte Erfolgsserie *The Simpsons* (Gracie Films/20th Century Fox Television/Curiosity Company, USA). In dieser werden verstärkt realfilmtypische Mittel, welche aber in der nicht rotoskopisch erzeugten Zeichentrickanimation eher unübliche sind, wie beispielsweise Zooms, Kamerafahrten, Kranfahrten, Luftaufnahmen, Vertigo-Effekte, Schnittstil, mis-en-scène – also die gesamte Bildkomposition, Lichtgestaltung, Farbkomposition, bewusste Positionierung von Figuren und Bildelementen im Bildvorder und –hintergrund, der Umgang mit Raum und Tiefe, die bewusste Wahl von Brennweite und Tiefenschärfe etc. –bewusst nachgeahmt.

<sup>167</sup> Vgl. Gehr, Herbert: Vom Comic Strip zum Film-Cartoon, S. 4-6.

<sup>168</sup> Vgl. Hoffmann, Hilmar; Berger, Jürgen: Mickey Mouse, Asterix&Co., S. 3.

<sup>169</sup> Giesen, Rolf: Lexikon des Trick- und Animationsfilms, S. 158 f.

Es liegt auf der Hand, dass der Animationsfilm an sich von der breiten Masse weniger Akzeptanz und Beachtung findet, was sich dem fehlenden Identifikationsobjekt Mensch zuschreiben lässt. So real, greifbar oder über lange Zeiträume eingeführt und samt ihren noch so ausgefeilten Charaktereigenschaften dem Zuschauer wohl bekannt und vertraut die Zeichenwesen auch sein mögen, kann sich der Zuschauer grundsätzlich schwerer mit der Figur identifizieren, als es bei menschlichen Darstellern der Fall ist. Hoffnungen, Träume und Ideale werden von Schauspielern in realen Bildern verkörpert. Das durch den alltäglichen, gesellschaftlichen Umgang mit anderen Menschen erlernte Einfühlungsvermögen, das Lesen und Interpretieren von Mimik und Gestik, erleichtert einen emotionalen Zugang zum Realfilmcharakter, welcher als Projektionsfläche für eigene Werte, Wünsche und Probleme fungiert. Ob der Mischfilm dadurch, dass er die in ihrer visuellen Erscheinungsform stark divergierenden Figuren auf eine gleichberechtigte Ebene stellt, der animierten Figur an sich zu einer höheren Identifikationspotenz verhilft, ist zu vermuten, müsste allerdings an anderer Stelle weitergehend untersucht werden.<sup>170</sup>

---

<sup>170</sup>

Vgl. Schoemann, Annika: Der deutsche Animationsfilm, S. 310 f.

## 8. Der Mischfilm im Hinblick auf die Einordnung in klassische Filmgenres

Das Phänomen Mischfilm wird oftmals mit einer Positionierung innerhalb bestimmter Genre Grenzen verbunden. Doch wie der reine Zeichentrickfilm ist auch der Mischfilm nicht nur im Bereich der Komödie, des Kinder- und Familienfilms zu finden. Auch eindeutig als Erwachsenenfilme zu klassifizierende Werke, wie die oben bereits erwähnten Beispiele *Kill Bill Vol.1* oder *Natural Born Killers*, beinhalten Zeichentricksequenzen. Sogar Horrorfilme wie *Evil Toons* (Fred Olen Ray, American Independent Productions, USA, 1992) oder *My Soul to Take* (Wes Craven, Rogue/Relativity Media/Corvus Corax, USA, 2010), Vampirfilme wie *Priest* (Scott Stewart, Screen Gems, USA, 2013) und Zombiefilme wie *Zombi Kanikuly* (Kirill Kemnits, New Wave Productions, Russland, 2013) sind als Mischfilme zu verzeichnen.

Von Anbeginn der Tonfilmära nahm der Mischfilm durch Warner Bros. *Merrie Melodies* und *Looney Tunes* oben bereits beschriebenen *Screen Songs*, *Disneys Silly Symphonies* und MGM's vergleichbarem Konzept Namens *Happy Harmonies* ebenfalls im dem Bereich des Musikfilms einen festen Platz ein. Etliche Musicals wie beispielsweise *The Three Caballeros* (Norman Ferguson, Walt Disney Productions, USA, 1944), *Anchors Away* (George Sidney, Loew's Inc./MGM, USA, 1945), *Invitation To The Dance* (Gene Kelly, MGM, USA, 1956), *Mary Poppins* (Robert Stevenson, Walt Disney Productions, USA, 1964), *Pink Floyd – The Wall* (Alan Parker, Goldcrest Films International/MGM, UK, 1982), *Totally Minnie* (Scot Garen, Walt Disney Television/Buena Vista/NBC, USA, 1987) oder *Enchanted* (Kevin Lima, Walt Disney Pictures, USA, 2007) sowie selbstverständlich viele Musikvideos wie beispielsweise *Take On Me* (Steve Baron, 1985) von der norwegischen Pop-Rockband *a-ha* bedienen sich dem erhöhten Attraktionspotenzial des Kombinationsbildes.

Auch Science-Fiction-Streifen wie Steven Lisbergers *Tron* (Walt Disney Productions/Lisberger/Kushner, USA, 1982), Fantasy-Adventures wie *The Pagemaster* (P. Hunt/J. Johnston, Turner Pictures/Twentieth Century Fox, USA, 1994), halbdokumentarische Werke wie *Bowling for Columbine* (Michael Moore, Dog Eat Dog Films/Alliance Atlantic/Salter Street Films/Iconolatriy Productions/TiMe Film- und TV-Produktions GmbH/United Broadcasting/Vif Babelsberger Filmproduktion GmbH, Kanada/USA/Deutschland, 2002) und *American Splendor* (R. Pulcini/S. Springer Berman, Good Machine, USA, 2003) oder Dokumentationen wie *Eyes in Outer Space: A Science-Factual Presentation* (Ward Kimball, Walt Disney Productions, USA, 1959), welcher 1962 unter dem Titel *Spy in the Sky* in der *Disneyland* Reihe erstmals im TV ausgestrahlt wurde, fallen unter die Kategorie Mischfilm.

Aktuelle Romantikdramen wie Marc Webb's *(500) Days of Summer* (Searchlight Pictures/Watermark/Dune Entertainment III, USA, 2009) oder Rebecca Miller's *The Private Lives of Pippa Lee* (Grand Army/IM Global/Lumina/Plan B, USA, 2009) verwenden Kombinationsbild- oder in die Realfilmhandlung eingebettete Zeichentrickszenen.

Selbst Sitcoms wie die von 2001 bis 2004 produzierte *Lizzie McGuire*-Serie (Terri Minsky, Stan Rogow Productions/Disney Enterprises, USA) oder die zwischen 2002 und 2005 in der ARD ausgestrahlte Produktion *Berlin, Berlin* (F. Meyer Price/S. Unterwaldt/T. Selge/G. Scheerer/U. Hamacher/C. Schnee/E. Onneken, NDR/Degeto Film/Studio Hamburg Filmproduktion, BRD), die mehrmals pro Folge in Form von dreisekündigen Cartoonsequenzen Gedanken und Gefühle der Hauptfigur ‚Lolle‘ darstellt, sind im Genre zu finden.

In Talkshow-Formaten wie *Take Two with Phineas and Ferb* (D. Povenmire/J. Marsh, Studio B/Hieroglyphic Productions/Disney Television Animation, USA), welches von 2010 bis 2011 für den Disney Channel produziert wurde, oder *Space Ghost Coast to Coast* (M. Lazzo/K. Jones/C. M. Croker/J. Doud/A. Deleo, Big Deal Cartoons/Cartoon Network/DESIGNefx/Ghost Planet Industries/Williams Street, USA), welches zwischen 1994 und 2004 auf *Cartoon Networks* Late Night Block *Adult Swim* und von 2006 bis 2008 als Internetserie auf *Turner Broadcasting's Game Tap* (TBS/Time Warner) zu sehen war, führen Cartoon-Gastgeber prominente geladene Talkgäste auf komödiantische Weise durch die Sendung.

Unabhängig von Trends in der kommerziellen Filmindustrie nutzen nach wie vor Werke wie Will Andersons *The Making of Longbird* (Will Anderson, Edinburgh College of Art, Schottland, 2011), die dem Bereich des Kunstfilms zuzuordnen sind, die vielfältigen Möglichkeiten des Kombinationsfilms.

Auch wenn seine enge Verbundenheit mit dem Kinderfilm, der Komödie und dem Familienfilm nicht zu verleugnen ist, lässt sich der Mischfilm folglich nicht auf diese Kategorien reduzieren und findet seine bewusst angewandten Vorteile und Möglichkeiten genreübergreifend eingesetzt.



## 9. Glaubwürdigkeit im hybriden Raum

Während in der sowjetischen Verfilmung *Snezhnaya koroleva* (Gennadi Kazansky, Lenfilm Studio, UdSSR, 1966) von Hans Christian Andersens *Die Schneekönigin* der märchenhafte Rahmen, die Darstellungsweise und die inhaltlich erklärte Unwirklichkeit der geisterhaften Animationen dafür sorgen, dass sich die animierten Szenen ganz selbstverständlich in die Realfilmhandlung einfügen, stellt die überzeugende Wirkung eines Kombinationsbildes für viele Filme eine große Herausforderung dar.<sup>171</sup>

Anhand des Beispiels des mit ziemlicher Sicherheit am aufwendigsten produzierten Mischfilms aller Zeiten *Who framed Roger Rabbit?* (Touchstone Pictures/Amblin Entertainment, USA, 1988) von Robert Zemeckis möchte ich im Folgenden auf die nur bedingte Integrationsfähigkeit eines Charakters der einen Welt im technisch divergierenden jeweils anderen Raum eingehen.

Ausschlaggebend für das visuelle Design des Films war Zemeckis' *trademark kinetic camera movement*. Mit der *multidimensional interactive character generation*, bei der die Cartoons nachträglich in Szenen mit bewegter Kamera animiert wurden, betrat Zemeckis höchst erfolgreich völliges Neuland. Im Gegensatz zu den meisten Mischfilmen dieser Zeit, welche fast ausschließlich mit einem *locked-off frame* - also einer feststehenden Kamera arbeiteten, was die Animation in Bezug auf Maßstab und Perspektive deutlich vereinfachte, wurden hier klassisch filmische Kamerabewegungen durchgeführt, um die Illusion durch noch mehr räumliches Gefühl zu perfektionieren und dem modernen Realfilm durch erzähltechnische Mittel möglichst nahe zu kommen. Desweiteren wurde jeder animierte Charakter nachträglich mit Highlights und Schatteneffekten versehen, welche dem Originallicht der Szene entsprachen und sich je nach Bewegung der Figur entsprechend veränderten und somit die räumliche Wirkung ebenfalls weiter unterstützten.<sup>172</sup>

Eine weitere Anforderung, die Zemecki an den Film stellte, war, dass es eine tatsächliche räumliche Interaktion zwischen realen und gezeichneten Figuren geben sollte. Dies bedeutete eine exakte Vorbereitung und genaues Arbeiten für die Darsteller am Drehort und den Einsatz von etlichen mechanischen Hilfsmitteln, vom unsichtbaren Draht bis hin zum ferngesteuerten Roboterarm, der eine Pistole oder ein Whiskyglas hält und in der Postproduktion durch einen gezeichneten Hasenarm ersetzt wird.<sup>173</sup>

Zudem stellt der Film ein meisterhaftes Paradebeispiel dar, was die damalig technischen Möglichkeiten zur Unterdrückung der durch die multiple Medialität gegebenen Unterschiede des miteinander kombinierten Materials in Bezug auf Helligkeit, Farbe, Kontrast und Schärfe anging. Bei wie in diesem Fall optisch kombinierten Bildern kommt es durch die vielen Kopiervorgänge zwangsläufig zu Einbußen in Sachen Bildqualität und Farbe. Hier wurden anhand von Erfahrungen durch etliche Tests, entsprechend der Anzahl der miteinander zu kombinierenden Layer und benötigten Kopiervorgänge Sättigung und Farbtiefe des entsprechenden Ausgangsmaterials im Vorhinein erhöht. Durch flaches Ausleuchten der Realfilmszene zur Schattenminimierung, der Verwendung knalligerer Töne bei der Farbgestaltung des Live-Sets und durch den Einsatz von *Blanc Cels* konnten Unterschiede des jeweiligen Kombinationsmaterials bestmöglich aneinander angeglichen werden. Auch die beim analog erzeugten Kombinationsbild klassischen Gefahren für Fehlerquellen, welche erst nach der Entwicklung des Materials erkennbar werden, wurden hier durch akribisch genaues Arbeiten und etliche technische Kniffe und Tricks erfolgreich vermieden. Hier wären durch leichte Ebenenverschiebungen beim Kopiervorgang entstehende Abweichungen in der Perspektive, die Erzeugung von *Matte Lines*, ungewollten Trennungslinien zwischen per

---

<sup>171</sup> Vgl. <http://www.kinofenster.de/film-des-monats/archiv-film-des-monats/kf1107-08/animation-im-realfilm/> (Stand: 22.01.2014).

<sup>172</sup> Vgl. Clarke, James: *Animated Films. Pix and Mix*, S. 145-152.

<sup>173</sup> Vgl. Ebd., S. 150.

Maskenverfahren kombinierten Bildteilen, sowie die beim analogen Video-Keying zwischen den jeweiligen Elementen durch Überstrahlung leicht entstehende sogenannte *Nähte* zu nennen.

Obwohl die Zeichentrickanimationen in diesem Beispiel mit noch so viel Liebe zum Detail, Aufwand und technischer Raffinesse mit dem Realfilmmaterial kombiniert wurden, besteht - wie bei allen optisch kombinierten Hybridbildern - stets ein gewisses Ungleichgewicht zwischen den animierten und den realen Charakteren. Die Dominanz der Realfigur in ihrer natürlichen Umgebung erklärt sich bereits durch ihre räumliche Ausdehnung gegenüber den stets in ihrer Zweidimensionalität verhaftet bleibenden Cartoons. Wie anhand der Szenen ersichtlich, in denen menschliche Charaktere in *Toon Town*, der komplett animierten Heimstätte der Toons, agieren, lässt sich ein Realfilmcharakter ebenso schwierig wirklich überzeugend in einer perspektivisch noch so perfekt konstruierten Zeichentrickwelt integrieren. Beide bleiben trotz perfekt inszenierter Interaktion immer unterschiedlichen Bildwelten zugehörig und den diesen unterliegenden Gesetzmäßigkeiten der Darstellungsmöglichkeiten unterlegen.<sup>174</sup>

Diese Diversität der künstlerischen Erscheinungsformen innerhalb eines Hybridbildes allerdings ist wiederum das zentrale Attraktionsmoment des Genres und somit nicht zwangsläufig als negativ zu werten. Oftmals werden eben jene Unterschiede sogar zum grundlegenden Inhalt der Komik innerhalb des narrativen Raumes. So ist der Charakter *Betty Boop*, da er aus der Schwarz-Weiß-Trickfilm-Ära stammt, - im Gegensatz zu all ihren gezeichneten Cartoon-Kollegen in *Who framed Roger Rabbit?* - nicht in Farbe dargestellt. Sowohl Realpersonen, Cartoons und Gegenstände unterliegen ihrer jeweils eigenen ontologischen Regelmäßigkeit: Gezeichnete Objekte folgen der Trickfilmlogik samt all ihren klassischen Gesetzmäßigkeiten, wohingegen für reale Charaktere und Gegenstände die physikalischen Naturgesetze gelten. Im Gegensatz zu einem Menschen überlebt ein Toon beispielsweise die Tatsache, dass ein Klavier auf ihn herabstürzt. Eine Ausnahme dieser Gesetzmäßigkeiten stellt der Ort *Toon Town* dar, an dem selbst Menschen den Regeln der Trickfilmgesetze unterliegen. *Zemeckis* verbindet hier meisterhaft nicht nur auf der Bild-, sondern auf clever-komödiantische Art und Weise auch auf ontologischer Ebene erfolgreich Real- und Trickfilmwelt miteinander.<sup>175</sup>

---

<sup>174</sup> Vgl. Richter, Sebastian: Digitaler Realismus, S.67-70 und Vgl.: Kagan, Norman: The Cinema of Robert Zemeckis, S. 93 ff.

<sup>175</sup> Vgl.: Schmidt, Oliver: Hybride Räume, S. 208 f.

## 10. Funktionaler Einsatz von Zeichentricksequenzen im Realfilm

Filme, die eigentlich als Realfilm gelten und theoretisch auch ohne eingebettete Animationssequenzen funktionieren würden, bedienen sich ebenfalls immer wieder des Zeichentrickstils. Zeichentrickanimationen werden entweder mit der Anmutung einer gewollten Künstlichkeit oder als integrative Spezialeffekte in einen Realfilm implementiert.

Vor der Ära der CGI war die ‚Flucht‘ in die Zeichentrickanimation bei Szenen, die aus produktionstechnischen Gründen nicht umsetzbar waren, ein akzeptabler Grund für derartige Einschübe. Mit den heutzutage zur Verfügung stehenden Mitteln ist dieses Argument allerdings zu vernachlässigen. Ob in Oliver Stones *Natural Born Killers* (Warner Bros./Regency Enterprises/Alcor Films/Ixtlan/New Regency Pictures/J. D. Productions, USA, 1994), Tom Tykwers *Lola rennt* (1998, X-Filme/WDR/Arte, Deutschland), Jan Kouens *99 Francs* (Légende Enterprises, Frankreich, 2007), Michael Moores halbdokumentarischen Werk *Bowling for Columbine* (Michael Moore, Dog Eat Dog Films/Alliance Atlantic/Salter Street Films/Iconolatry Productions/TiMe Film- und TV-Produktions GmbH/United Broadcasting/Vif Babelsberger Filmproduktion GmbH, Kanada/USA/Deutschland, 2002) oder Quentin Tarantinos berühmtem *Chapter 3 - The Origin of O-Ren* aus *Kill Bill Vol. 1*, (A Band Apart/Super Cool ManChu/Miramax, USA, 2003) - hier wird der Zeichentrick beispielsweise nicht nur als überraschend abwechslungsreiches, humoristisches und stilbildendes Mittel oder Homage an den japanischen Animé-Stil genutzt - viel mehr übernehmen die in die Realfilmhandlung eingebetteten Trickfilmsequenzen tragende Funktionen. Sie erzählen eine Vorgeschichte oder Schlüsselszene, lassen den Zuschauer im Ungewissen über die tatsächliche Realität der Szene, verbildlichen auf reduziert einfache Art harte Fakten und Fragen oder unterstreichen eine psychopatische, gespaltene Persönlichkeit, die - auch filmisch - in unterschiedlichen Welten lebt. Die Funktion, die eine sich in ihrer filmischen Natur und Erscheinungsform vom Rest des Filmes derartig unterscheidenden Sequenz hat, kann völlig unterschiedlich - gar beliebig besetzbar - sein. Unbestritten ist die deutlich hervorhebende Wirkung der Szene in Bezug auf den gesamten Film, weswegen dieses Stilmittel oftmals zur bewussten Abgrenzung vom Rest des Films oder zur Platzierung inhaltlich relevanter Elemente angewandt wird. Diese Form des Mischfilms ist auch heute noch relativ oft zu finden, wobei die Animationssequenzen hier meist nur einen geringen Anteil des Gesamtfilms ausmachen.

## 11. Kombinationsbilder in der Werbung

Disney war mit der oben bereits erwähnten *Newman Laugh-O-Gram-Reihe* (Laugh-O-Gram-Films, USA, 1921-1922) und den Product-Placing-Lehrfilmen *Tommy Tucker's Tooth* (Laugh-O-Gram-Films, USA, 1922) und *Clara Cleans Her Teeth* (Laugh-O-Gram-Films, USA, 1926) einer der Vorreiter was den Einsatz von Mischbildern zu Werbezwecken angeht.

Der tatsächlich erste Werbe-Mischfilm allerdings war der, ebenfalls oben bereits erwähnte, älteste Animationsfilm überhaupt: *Matches: An Appeal* (Arthur Melbourne Cooper, USA, 1899). Obwohl sich die zeichnerische Animation hierbei nur auf den von Streichholzmannchen auf einer Tafel geschrieben werdenden Text beschränkt und der Film somit eigentlich als Mischfilm, der auf Puppenstopptricktechnik basiert, eingestuft wird, ist das Erstwerk der Animationsfilmgeschichte an dieser Stelle erneut erwähnenswert.

Ob ein animierter *Meister Proppe* in einer blitzblanken Realfilmküche, ein gute Ratschläge an am Fluss spielende Kinder verteilender Zeichentrick-*Dentagard*-Biber oder *Dr. Oetker's* scratchende Cartoon-Kuh Paula - das Hybridbild ist nach wie vor in der Werbung ein höchst beliebtes Mittel zur Generierung, Erhaltung und Ausweitung des Kundenstammes. Gerade zur festen Bindung des Käufers an ein Produkt eignen sich die sympathischen, gern wiedererkannten Zeichentrickfiguren innerhalb eines meist unter einer Minute zur Verfügung stehenden Kurzfilmrahmens optimal. Oft wird sich die freie Darstellbarkeit von Zeichentrickfiguren auf homunkulus'sche<sup>176</sup> Weise zu Nutze gemacht. So werden die vermeintlichen Stärken oder Besonderheiten eines Produktes auf die oft stark charakterisierte körperliche Darstellungsweise eines markenbegleitenden Maskottchens übertragen. Es spiegeln sich die angeblich enorme Reinigungskraft in den überdimensionierten Muskelbergen und der erputzte Hochglanz in der funkelnd glatten Glatze von *Meister Proppe* wieder, übertrieben große, bissfest reinweiße Biberzähne bezeugen die Effektivität *Dentagards* besonderer Kräuterformel und die coolen Kuhfellecken im Schoko-Karamell-Pudding personifizieren das Produkt selbst sogar zum hoffentlich beliebten Cartooncharakter.

Klassischer Weise beginnen die Spots als reine Realfilmszene. Es besteht ein Problem, mit dem der Zuschauer sich in seiner Welt selbst oftmals konfrontiert sieht - beispielsweise kommt das Kind mit völlig verdreckter Bekleidung vom Spielen nach Hause. Zeichentrick-Fleckenzwerg, die Antagonisten des Superhelden dieser Kurzgeschichte, erscheinen beim mikroskopischen Zoom in die Pullifasern. Der Ruf nach dem *Weißes Riesen*, dem animierten Retter in der Not, wird laut. Strahlend weiß weht dank riesen Waschkraft das gelöste Problem an der Leine vor realer Weidelandidylle.

Die unrealen gezeichneten Helfer und Berater wirken wie imaginäre, schutzensgelähnliche Freunde, die dem Betrachter bei seinen realen Alltagsproblemen die passende Lösung ins Ohr flüstern.

Hier wird folglich die große Schwäche des Mischfilms, die offensichtliche Irrealität der animierten Figur innerhalb einer Realfilmszene, in einen Vorteil umgekehrt: Die gezeigte Figur ist nicht wirklich real - sie ist viel mehr fiktiv, eine Idee, ein Tipp, der den sich in ähnlicher Situation wieder findenden Menschen mit dem Rat zum Produkt als Lösung seines Problems an den entsprechenden Spot erinnern soll. Das Konzept funktioniert und wird scheinbar trendresistent seit Anbeginn des Kombinationsfilms über die Jahrzehnte konsequent immer wieder erfolgreich angewandt.

<sup>176</sup>

Homunkulus: Künstlich geschaffener Mensch. In seiner visuellen Erscheinungsform werden einzelne intensiv genutzte Körperteile wie bspw. Kopf, Hände, Genitalien je nach inhaltlichem Bezug auf unnatürliche Weise überdimensioniert dargestellt.



## 12. ‚Die Hand des Schöpfers‘ - Ein Genretypisches Motiv

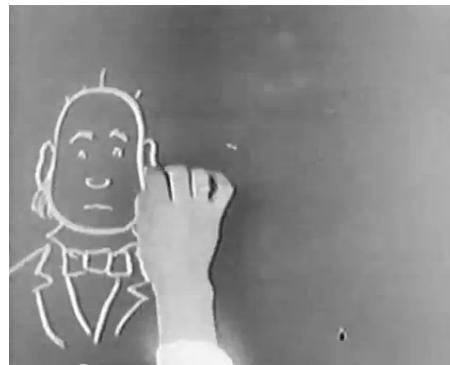
Auffällig bei der Betrachtung des Genres ist ein in etlichen Filmen immer wiederkehrendes Motiv: Das wechselwirkende Zusammenspiel zwischen Zeichnerhand und dem durch sie zum Leben erweckten und sich nun selbstständig machenden Cartoon.

Bereits in James Stuart Blacktons Mischfilmfrühwerk *The Enchanted Drawing* (Edison Manufacturing Company/Image Entertainment, USA, 1900) wird Blackton selbst vor einer Staffelei gezeigt, wie er ein karikiertes menschliches Gesicht zeichnet. Er fügt eine Zigarre, eine Flasche Wein und einen Zylinder hinzu, welche er via Stop-Trick-Technik in die Realwelt holt, sie sich so mit seinem Charakter teilt und wieder der Zeichenwelt hinzufügt.

Auch in seinem daran anknüpfenden Film *Humorous Phases of Funny Faces* (Vitagraph Company of America, USA, 1906) zeichnet eine Hand an einer Tafel diverse Figuren, welche dort ein Eigenleben entwickeln, bis sie wieder weggewischt werden. Um den Arbeitsaufwand zu minimieren bediente sich Blackton hierbei teilweise der Legetricktechnik.



Enchanted Drawing<sup>177</sup>



Houmorous Phases of Funny Faces<sup>178</sup>

Fantasmagorie (Société des Etablissements L. Gaumont, Frankreich, 1908 ) Emile Cohls knapp zweiminütiges Werk zeigt eine Hand, die einen Clown zeichnet, welcher daraufhin in animierter Form auf dem Zeichengrund zum Leben erwacht um sich in einer wilden Geschichte zu verzetteln und am Ende des Kurzfilms von der Zeichnerhand gerettet werden zu müssen.<sup>179</sup>



Fantasmagorie<sup>180</sup>

<sup>177</sup> <http://people.ucsc.edu/~efsomers/exhibit/Animation.html> (Stand: 06.02.24).

<sup>178</sup> [http://www.google.de/search?q=humorous+phases+of+funny+faces&client=safari&rls=en&tbm=isch&ei=\\_etmU6-pK8GnO-jRgYAO&start=40&sa=N](http://www.google.de/search?q=humorous+phases+of+funny+faces&client=safari&rls=en&tbm=isch&ei=_etmU6-pK8GnO-jRgYAO&start=40&sa=N) (Stand: 06.05.2014).

<sup>179</sup> Vgl. Leslie, Esther: Animation, Critical Theory and the Avant-garde, S. 1 ff.

<sup>180</sup> <http://www.silentera.com/articles/bennettCarl/winsorComp.html>, (Stand: 06.05.2014).

Windsor McCay wettet in *Little Nemo* (Vitagraph, USA, 1911) mit seinen Freunden, dass er innerhalb von zwei Monaten eine Animation aus 4000 Einzelbildern erschaffen kann. Halbdokumentarisch wird die Entstehung des Werkes gezeigt. Im fertigen Film sehen wir McCays Hand aus den Comicstrips *Little Nemo in Slumberland* bekannte Charaktere zeichnen, welche auf dem Zeichenpapier ein Eigenleben entwickeln. Die zweiminütige Animationssequenz ist prinzipiell nur eine Demonstration. Die teilweise handkolorierten Figuren verzerren sich, interagieren, entstehen und verschwinden auf unterschiedlichste Art und Weise und zeichnen sich sogar gegenseitig.<sup>181</sup>



Little Nemo<sup>182</sup>

Auch John Randolph Bray kopiert das Motiv in *The Artist's Dreams* ( Pathé Frères/J. R. Studios, USA, 1913). Ein gezeichneter Hund erwacht in Abwesenheit des Zeichners, der für einen Moment sein Atelier verlässt, zum Leben und verändert zur Verwunderung des zurückkehrenden Künstlers die Bildinhalte.<sup>183</sup>



The Artist's Dreams<sup>184</sup>

<sup>181</sup> Vgl. Grant, John, Masters of Animation, S. 147.

<sup>182</sup> <http://www.silentera.com/articles/bennettCarl/winsorComp.html> (Stand: 06.05.2014).

<sup>183</sup> Vgl. Gehr, Herbert: Vom Comic Strip zum Film-Cartoon, S. 5.

<sup>184</sup> [http://www.dailymotion.com/video/x10tj1z\\_the-artist-s-dream-j-r-bray-1913\\_news](http://www.dailymotion.com/video/x10tj1z_the-artist-s-dream-j-r-bray-1913_news) (Stand: 05.05.2014).

Otto Messmers oben bereits beschriebene Mischfilme *Comicalamities* (Otto Messmer, Pat Sullivan Cartoons, USA, 1928) und *Trials of a Movie Cartoonist* (Pat Sullivan, Power Picture Plays, USA, 1916) greifen das Thema ebenfalls auf.



Comicalamities<sup>185</sup>

Dave und Max Fleischer verwenden es sogar als Markenzeichen ihrer hochgelobten und erfolgreichen *Out of the Inkwell*-Serie (Dave Fleischer, J. R. Bray Studios, USA, 1918-1929), sowie in Max Fleischers *News Sketches* (Max Fleischer, Handy Organisation, USA, 1944-1945).



Out of the Inkwell<sup>186</sup>



News Sketches<sup>187</sup>

<sup>185</sup> <http://www.youtube.com/watch?v=d2FTChN8bGE> (Stand: 05.04.2014).

<sup>186</sup> [http://www.youtube.com/watch?v=6\\_OLiXotBYM&list=PL311D7653BBAE3AA1](http://www.youtube.com/watch?v=6_OLiXotBYM&list=PL311D7653BBAE3AA1) (Stand: 06.05.2014).

<sup>187</sup> <http://www.youtube.com/watch?v=TSOuGkXjt24> (Stand: 06.05.2014).

Earl Hurds Zeichnerhand in *Bobby Bumps Puts a Beanery on the Bum* (J.R. Bray Studios, USA, 1918) hilft und rettet dem kleinen Jungen *Bobby* stets wohlwollend aus der Patsche. Lediglich als der freche kleine Junge während des Schreibens auf der Hand des Zeichners reitet und sich weigert wieder herabzusteigen, erscheint die erzieherische Linke und schnippt ihn sanft zurück aufs Papier.<sup>188</sup>



Booby Bumps Puts a Beanery on the Bum<sup>189</sup>

Walt Disneys *Newman Laugh-O-Gram Nr.1 - Cleaning Up!!?* (Walt Disney/Ubbe Iwerks, USA, 1921) beginnt mit Walter selbst an seinem Arbeitsplatz sitzend. Wir sehen seinen Zeichentisch und durch seine Hand nach und nach entstehende Cartoons. Im Anschluss folgt eine komplett animierte Zeichentricksequenz. Er übernimmt das Konzept schließlich auch in seiner Serie *The Alice-Comedies*. So besucht der Hauptcharakter - die kleine *Alice* - in *Alice's Wonderland* (Walt Disney Productions, USA, 1923) ein Animationsstudio, in dem Walt Disney selbst gerade an einer Zeichnung arbeitet. Zusammen mit seinen Kollegen Ubbe Iwerks, Hugh Harman und Rudolf Ising zeigt er ihr die in den Zeichnungen zum Leben erwachenden und sich auf dem Zeichentisch selbständig machenden Cartoons. Aufgrund der Erlebnisse des Tages träumt sich Alice in der folgenden Nacht in eine Zeichentrickwelt, wo sie viele Abenteuer durchlebt.



Cleaning Up!!?<sup>190</sup>



Alice's Wonderland<sup>191</sup>

<sup>188</sup> Vgl. Maltin, Leonard: *Of Mice And Magic – A History Of Animated Cartoons*, S. 19.

<sup>189</sup> <http://www.youtube.com/watch?v=tby6oXtI8Fo> (Stand: 06.05.2014).

<sup>190</sup> <http://www.youtube.com/watch?v=aOkB41SWWjU> (Stand: 06.05.2014).

<sup>191</sup> <http://www.youtube.com/watch?v=H58meqbp5Ps> (Stand: 06.05.2014).



In *Alice Chops the Suey* (Walt Disney Productions, USA, 1925) wird Julius the Cat von der Hand eines Animators an dessen Zeichentisch skizziert. *Alice* springt aus einem nahe stehenden Tintenfass. Ein Dämon, der ebenfalls dem Tintenfass entschlüpft, zieht Julius das Fell ab und entführt *Alice*. Julius hüpf in die Tinte, holt sich so sein schönes schwarzes Fell zurück und macht sich auf *Alice* zu retten.<sup>192</sup>



*Alice Chops the Cuey*<sup>193</sup>

In *The Lunch Hound* (Walter Lantz, The Bray Studios Inc., USA) von 1927 zeigt ebenfalls Walter Lantz sein ‚kreatives Händchen‘, bevor er sich später selbst in die Cartoonwelt von *Pete the Pup* versetzt.



*The Lunch Hound*<sup>194</sup>

<sup>192</sup> Vgl. Grant, John: Encyclopedia of Walt Disney's Animated Characters, S. 15,  
Vgl. Grant, John: Encyclopedia of Walt Disney's Animated Characters, S. 13.

<sup>193</sup> <http://www.youtube.com/watch?v=s00bfgfknkU> (Stand: 06.05.2014).

<sup>194</sup> <http://www.youtube.com/watch?v=7WLeJrotcwc> (Stand: 06.05.2014).

Auch H. Harman und R. Irsing greifen das Thema 1929 in *Bosko the Talk-Ink Kid* (Warner Brothers, USA) auf. *Bosko*, ein affenähnlich rassistisch karierter dunkelhäutiger Toon wird von *Irsing* gezeichnet, erwacht zu Eigenleben und beginnt mit ihm zu sprechen. Nach einer für seinen Animator nervigen Tanz- und Sing-Klavierspiel-Performance wird er via Pipette wieder eingesogen und zurück ins Tintenfass geträufelt, aus dem *Bosko* zum Schluss noch einmal lachend erscheint. Dieser Mischfilm gilt als Meilenstein der Filmgeschichte, da hier die Möglichkeiten des Tonfilms nicht wie bis dato nur Musik mit Cartoons verbanden, sondern erstmals eine sprechende Zeichentrickfigur auf der Leinwand zu sehen war.<sup>195</sup>

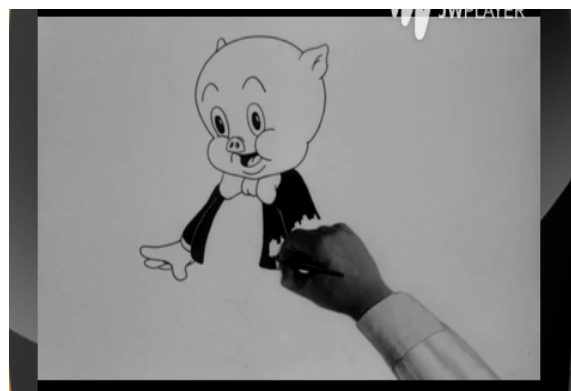


Bosko The Talk-Ink Kid<sup>196</sup>

*Friz Freleng* machte sich das Erfolgskonzept 1992 in *Cool World* (Ralph Bakshi, Paramount Pictures, USA), 1963 in *Philbert* (R.Donner/F.Fereleng, Warner Bros., USA) sowie 1938 in *Looney Tunes' You Ought To Be In Pictures* (Friz Freleng, Warner Bros., USA), dessen gleichnamiger Filmmusiktitel bis in die 50er Jahre in allen *Warner Brothers*-Features als Titelmelodie diente, ebenfalls zu nutze.



Cool World<sup>197</sup>



You Ought To Be In Pictures<sup>198</sup>

<sup>195</sup> Vgl. Barrier, Michael: Hollywood Cartoons, S. 155.

<sup>196</sup> <http://www.youtube.com/watch?v=YcPIODOPRRg> (Stand: 04.05.2014).

<sup>197</sup> <http://www.firedrive.com/file/102OJOZKUG6OS8KKW> (Stand: 06.05.2014).

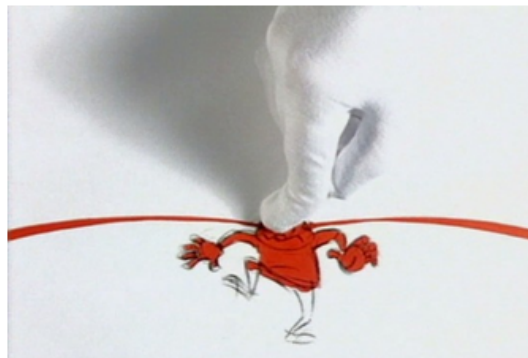
<sup>198</sup> <http://www.supercartoons.net/cartoon/737/daffy-duck-you-ought-to-be-in-pictures.html> (Stand: 06.05.2014).

*La Linea*, Osvaldo Cavandoli 63 Episoden starke Serie, welche zwischen 1972-1991 in Italien produziert wurde, basiert mit ihren weltberühmten aus einer durchgehenden Linie bestehenden Silhouettenmännchen komplett auf dieser Idee.



*La Linea*<sup>199</sup>

In Daniel Greaves Kurzfilm *Manipulation* (Tandemfilms, UK, 1991) flieht der von Menschenhand mit Kohle auf Papier gesketchte Charakter, nachdem er von seinem Zeichner regelrecht misshandelt wird, sogar in die Realwelt. Durch das Zerknittern seines eigenen Zeichenblattes zu einem Papierknäul schafft er den Sprung in die tatsächliche Dreidimensionalität und überlebt als Stop-Trick-Animationspuppe aus Papier sogar die Entsorgung durch seinen Schöpfer im Mülleimer.

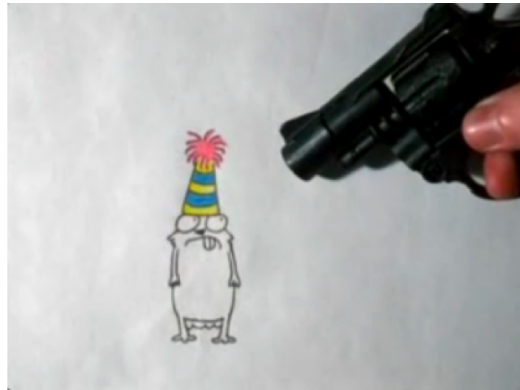


*Manipulation*<sup>200</sup>

<sup>199</sup> <http://www.youtube.com/watch?v=RglhWkcqolo> (Stand: 07.05.2014).

<sup>200</sup> <http://news.o.pl/2011/03/17/pudelko-animowane-przyjemnosci-cs-wroclaw/> (Stand: 06.05.2014).

Auch Don Hertzfeldts kleiner Hasencharakter wagt in *Genre* (Don Hertzfeldt, Bitter Films, USA, 1996) auf dem Zeichentisch einen Ausflug in die dritte Dimension, bevor er von der Hand seines Erschaffers wieder in sein Zeichenpapier zurück gedrückt wird.



Genre<sup>201</sup>

Selbst auf Online Video Blogs im Internet wie bspw. Stefan G. Buchers *The Daily Monster*<sup>202</sup> (USA, 1996-2014) setzte sich die Idee durch und erreichte innerhalb kürzester Zeit eine riesige Fangemeinde. Bucher zeigt in seinen regelmäßig geposteten Zeitraffer-Videoclips, wie er aus einem Tuscheklebs, den er durch Pusten mit einem Strohhalm aleatorisch verändert, im Anschluss mit Tuschemarkern Zeichentrickmonster skizziert. Sobald sie fertig gezeichnet und koloriert sind, folgt eine einfache Computeranimation der meist niedlich anmutenden Comicungeheuer.



The Daily Monster<sup>203</sup>

---

<sup>201</sup> <http://themoderatevoice.com/194096/mary-poppins-the-prototype/> (Stand: 07.05.2014).

<sup>202</sup> <http://www.dailymonster.com> (Stand: 01.05.2014).

<sup>203</sup> <http://www.designers-who-blog.com/index.php/archive/stefan-g-buchers-200th-daily-monster/> (Stand: 01.05.2014).



Auch jenseits des Kombinationsbildes - also in Filmen oder Filmsequenzen nicht hybrider Natur - taucht das Motiv immer wieder auf. So wird es beispielsweise in *Betty Boop - Minnie the Moocher* (Dave Fleischer, USA, 1932), *Duck Amuck* (Chuck Jones, Warner Bros., USA, 1953), *Designs on Jerry* (J. Barbera/W. Hanna, MGM, USA, 1955), der ab 1957 ausgestrahlten US-Fernsehserie *The Woody Woodpecker Show* (Walter Lantz Productions/Universal TV), *Werner – Beinhart?* (G. Hahn/M. Schaack, Deutschland, 1990) sowie in etlichen weiteren Beispielen zitiert oder damit gespielt. In der Eröffnungssequenz der dritten Staffel der *Mickey Mouse Club*-Serie (1989-1994) dreht Disney den Spieß sogar um. Er versetzt den Zuschauer in die allerdings 3D-computeranimierte Ich-Perspektive von *Mickey Mouse*, welche an einen Zeichentisch tritt und dort kollagenartige Fotoschnipsel, welche auf der Arbeitsfläche zu bewegten Realfilmsequenzen erwachen, arrangiert.

Dem Thema wohnt eine gewisse göttliche Parallele inne - die erschaffende und korrigierend eingreifende Hand eines Schöpfers ganzer Welten und der darin existierenden Lebewesen. Mit dem Bild an sich lassen sich auch Assoziationen anderer kunstgeschichtlicher Natur, wie bspw. Michelangelos weltbekanntes Fresco *Die Erschaffung Adams* von 1512 in der sixtinischen Kapelle in Rom, in dem Gottvater Adam durch seine göttliche Berührung das Leben einhaucht, verbinden. Auch Terry Gilliams berühmte Zeichen- und Legetrickkollagen in Terry Jones *Monty Python's Life of Brian* (1979, HandMade Films/Python Pictures, UK), *Monty Python and the Holy Grail* (1975, Michael White Productions/National Film Trustee Company/Python Pictures/Twickenham Studios, UK) oder die zwischen 1969 und 1974 produzierte TV-Serie *Monty Python's Flying Circus* (G. Chapman, E. Idle, T. Jones, M. Palin, T. Gilliam, J. Cleese, British Broadcasting Corporation/Python Pictures, UK), bei denen immer wieder eine Hand aus dem Off oder dem Himmel in die Handlung eingreift, erinnern stark an besagte Bildfigur.



Die Erschaffung Adams<sup>204</sup>



Monty Python's Flying Circus  
Owl-Stretching Time<sup>205</sup>

Das Motiv ist als die Schnittstelle der Welten schlechthin zu sehen. Aufgrund des sich in seiner ästhetischen Erscheinungsform vom Realfilmbild stark unterscheidenden Zeichentrickbildes besteht stets eine gewisse Ambivalenz und Unglaubwürdigkeit innerhalb eines Kombinationsbildes. Durch seinen selbsterklärenden Handlungsinhalt schafft besagtes Thema die wahrscheinlich bestmögliche Brücke beider Realitäten. - Die menschliche Künstlerhand schafft innerhalb der gewohnten Realität eine gezeichnete, aber lebendige Figur, deren Daseinsberechtigung durch das Miterleben des Erschaffungsprozesses beim Zuschauer automatisch eine gewisse Legitimierung widerfährt. Die Funktion des Motivs ist folglich die erfolgreiche Schaffung von Akzeptanz der zeitgleich koexistierenden Bildformen beim Rezipienten.

<sup>204</sup> [http://www.kunstkopie.de/a/michelangelo/fertigbild-ausschnitt-aus.html&KK\\_COLLECT\\_ID=820](http://www.kunstkopie.de/a/michelangelo/fertigbild-ausschnitt-aus.html&KK_COLLECT_ID=820)  
(Stand: 06.05.2014).

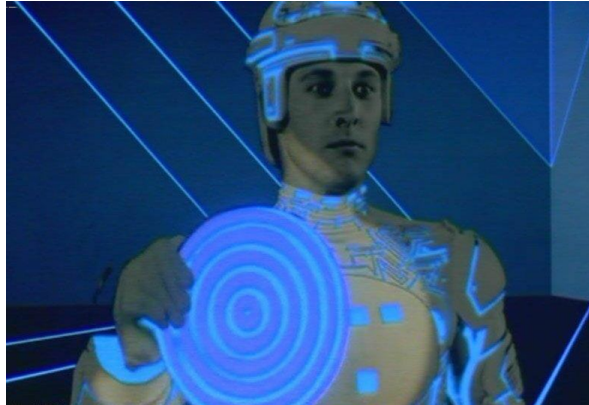
<sup>205</sup> Feyersinger, Erwin: Diegetische Kurzschlüsse wandelbarer Welten: Die Metalepse im Animationsfilm, S. 118.

Der für klassisch filmische Erzählstruktur unüblichen EGO-Perspektive, wie sie heutzutage oftmals in 3D-Shooter-Computerspielen vorkommt, ist zudem eine erhöhte Identifikationsstiftung mit dem Animator zu attestieren.

Wie es scheint, kann oder will sich von *Fleischer*, *Lantz*, über *Disney*, *Hanna-Barbera* bis hin zu *Universal*, *MGM*, *Warner Brothers* und Co. keines der großen Studios dieser hochbeliebten und somit erfolgsversprechenden Idee der Verbindung der jeweiligen unterschiedlichen Welten am Schnittpunkt Zeichentisch entziehen. Zudem bietet die Szenerie zusätzlich eine attraktive Bühne für Komik, die auf den Unterschieden der Wesen der interagierenden Charaktere und den zugehörigen Gesetzmäßigkeiten ihrer jeweiligen Welten basiert. Filmgeschichtlich ist das Motiv untrennbar mit den Anfängen des Mischfilms verknüpft und früh zum feststehenden Symbol des Genres geworden.

### 13. Sonderformen mit visuell neuartigen Fusionen aus Real- und Zeichentrickfilmästhetik

Abgesehen von den visuell überlegenen CGI-Animationanteilen kombinierte Steven Lisberger bereits 1982 in *Tron* (Walt Disney Productions/Lisberger/Kushner, USA), bei dem einzelne Körperteile nachträglich einzelbildweise übermalt wurden, Realfilm und Zeichenanimation auf eine neuartige Weise.



Tron<sup>206</sup>

Immer mehr Filme nutzen ein komplett realgefilmtes bildliches Grundgerüst für ihre Animationen. Gemeint sind nicht etwa Filme aus auf klassische Weise rotoskopiertem Realfilmfootage wie beispielsweise Tomás Lunáks *Alois Nebel* (Negativ/Chech TV/Tobogang/Pallas Film, Tschechien/Deutschland, 2011), der 2012 den Europäischen Filmpreis in der Kategorie Bester europäischer Animationsfilm gewann. Vielmehr geht es um Filme, die zwar durch nachträgliche Bildbearbeitung eine sich dem Zeichentrick annähernde visuelle Erscheinungsform erhalten, aber trotzdem auf offensichtliche Weise dem bildinformationsgebenden Realfilmbild verhaftet bleiben. Während Frank Miller in *Sin City* (Troublemaker Studios/Dimension Films, USA) oder Christian Volckman in *Renaissance* (Onyx Films/Franc 2 Cinema/Backup Films/Millimages/Timefirm, Frankreich/Luxemburg/UK) dies beispielsweise über eine permanente Reduzierung auf harte schwarz/weiss-Kontraste erlangen, kombinierte Richard Linklater in Filmen wie *Waking Life* (Detour/Fox Searchlight/IFC/Thousand Words/Line Research/Flat Back Films, USA, 2001) oder *A Scanner Darkly* (Detour/Section Eight/3 Arts Entertainment/WIP, USA 2006) Realfilm und Animation auf ganz andere Art und Weise. In *A Scanner Darkly* inszenierte er durch die Verbindung von *3D-Environments* mit Elementen der Comic-Ästhetik komplexe Bildräume, in denen mehrere visuelle Ordnungssysteme gleichzeitig wirken. Nach dem Dreh und Rohschnitt wurde das Realfilmmaterial mit *rotoshop*, einer Software, die in Anlehnung an das Rotoskopieverfahren benannt wurde, regelrecht übermalt, sowie Hintergründe, Körperteile und Objekte nachträglich animiert. Hier wurden alle Körper mit einer zeichentricküblichen schwarzen *Outline*<sup>207</sup> versehen und detailhaltige Strukturen durch homogene Farbflächen substituiert. Insofern ist im kompletten Film vom ursprünglichen Realgefilmfootage, welches vielmehr nur noch als bildinformationsgebendes Gerüst der Grundarchitektur des Bildraumes, der Bewegungen und Positionierungen der Kamera, Bildgegenstände und Personen, des Licht- und Schattenverhältnisses und der Farbgebung dient, kein einziger Bildpunkt mehr in seinem eigentlichen Originalzustand zu sehen. Dies schließt den Film im eigentlichen Sinne vom Thema dieser Arbeit aus. Aufgrund der in seiner Bildästhetik allerdings oftmals kaum unterscheidbar nah an die von Realfilm heran

<sup>206</sup> [www.larptv.lvps83-168-23-67.dedicated.hosteurope.de/tv2/index.php/de/ltv/makingltv/item/459-tron](http://www.larptv.lvps83-168-23-67.dedicated.hosteurope.de/tv2/index.php/de/ltv/makingltv/item/459-tron) (Stand: 06.05.2014).

<sup>207</sup> Outline: Umrisslinie.

kommende visuelle Erscheinungsform ist eine Betrachtung dieses Filmbeispiels an dieser Stelle durchaus im Sinne des Zusammenhangs. Teilweise wurden die Inhalte der Originalbilder mit gänzlich frei gezeichneten nicht im Realfilmmaterial existenten Elementen im Sinne der Geschichte ergänzt, beziehungsweise am digitalen Zeichentisch übermalt. Der Film spielt ständig mit der visuellen Zugehörigkeit zwischen gezeichneter und Realfilmwelt. So ließ Linklater beispielsweise bei Kamerafahrten Gegenstände wie Tische, Sofas, Lampen, etc, teilweise in zweidimensionaler Darstellungsform im 3D-Raum darstellen, sodass sie bei diesen Wechseln des *Point of Views* ohne perspektivische Veränderung wie Pappaufsteller wirken. Abwechselnd dominieren hier bewusst der gezeichnete und der verfremdete Realfilmanteil, sodass dem Zuschauer stets ein Unsicherheitsgefühl in Bezug auf eine eindeutige Klassifizierung innewohnt.

Die etlichen philosophischen Dialogeszenen in *Waking Life* funktionieren auf vergleichbare Weise. Linklater ließ sie von jeweils unterschiedlichen Animatoren generieren, was zu visuell völlig unterschiedlichen Ergebnissen führte. Mal dominiert der Zeichenstil, mal hat das durchscheinende Realfilmmaterial die optische Überhand und manchmal entflieht die Animation den vorgegebenen Grundformen gänzlich, um in psychedelisch verzerrte, abstrakte Formen abzudriften. Typisch für diese Linklater-Filme ist ein waberndes Ringen der unterschiedlichen Ästhetiken um die vom Rezipienten empfundene Zugehörigkeitswirkung zwischen künstlicher und realer Welt.



Sin City<sup>208</sup>



Renaissance<sup>209</sup>



A Scanner Darkly<sup>210</sup>



Waking Life<sup>211</sup>

<sup>208</sup> [http://wall.alphacoders.com/by\\_sub\\_category.php?id=172067](http://wall.alphacoders.com/by_sub_category.php?id=172067) (Stand: 06.05.2014).

<sup>209</sup> [http://2.bp.blogspot.com/\\_jDIVtUUndDs/TGgF5WJKhBI/AAAAAAAAADSww/9T2DWfJmeow/s1600/renaissance\\_6.jpg](http://2.bp.blogspot.com/_jDIVtUUndDs/TGgF5WJKhBI/AAAAAAAAADSww/9T2DWfJmeow/s1600/renaissance_6.jpg) (Stand: 06.05.2014).

<sup>210</sup> <http://www.dvdactive.com/reviews/dvd/scanner-darkly-a.html> (Stand: 06.05.2014).

<sup>211</sup> <http://sensesofcinema.com/2002/19/waking/> (Stand: 06.05.2014).



Im Gegensatz zu klassischen Kombinationsbildern schaffen derartige Sonderformen eine tatsächlich manchmal nicht mehr unterscheidbare Verwischung der Grenzen zwischen zweidimensionaler Zeichnung und überarbeitetem Realfilmfootage. Dies allerdings ist nur durch die konsequente Entscheidung zugunsten einer der beiden Bildästhetiken möglich, wie im vorliegenden Fall von Linklater der Animation.

Das Gegenpendant hierzu stellt somit der mittlerweile weit verbreitete durch photorealistische Animation hybridisierte Realfilm, wie beispielsweise die in weiten Teilen computeranimierten *Harry Potter*-Filme (C. Columbus/A. Cuarón/M. Newell/D. Yates, Warner Bros./HeyDay Films/1492 Pictures, UK/USA, 2001-2011), bei denen viele der animierten Elemente aufgrund ihrer realistischen Darstellung nicht mehr eindeutig als solche Erkennbar sind.<sup>212</sup>

---

<sup>212</sup>

Vgl. Richter, Sebastian: Digitaler Realismus, S. 103 ff.,

Vgl. Schmidt, Oliver: Hybride Räume, S. 293 ff.,

Vgl. Stone, Rob: The Cinema of Richard Linklater - walk, don't run, S. 154-161.

## 14. Aktuelle Lage und Tendenzen

Seit den 2010ern ist ein deutlicher Rückgang des Genres zu beobachten. Im aktuellen Kino wird tatsächlich nur noch selten Realfilm mit Zeichentrick kombiniert. Dies ist auf den Erfolg der deutlich zunehmenden 3D-Animationen im Realfilm zurückzuführen. Am Computer generierte 3D-Hybridfilme wie beispielsweise James Camerons *Avatar* (20th Century Fox/Dune Entertainment/Ingenius Film Partners/Lightstorm Entertainment, USA/UK 2009) bestehen zu überwiegenden Anteilen aus digital erzeugtem Material. Durch die immer realistischeren Darstellungsmöglichkeiten im CGI-Bereich und die dadurch bis zur Unkenntlichkeit verschwimmenden Grenzen zwischen dieser Form der Animation und dem Realfilmbild erfährt die Computeranimation immer höhere Akzeptanz beim Zuschauer. Die Anwendung von CGI ist mittlerweile ein Standardtool im Produktionsprozess des Realfilms und wird vom Rezipienten ab einer gewissen qualitativen Umsetzung und überzeugender Darstellung in der Regel erfolgreich angenommen. Auf Produzentenseite sind Arbeitsaufwand, Produktionskosten und –dauer zudem schlagkräftige Argumente, für die neuen Verfahren, die diese Entwicklung nachvollziehbar machen. Die Verdrängung der zeichnerisch anmutenden 2D-Animation durch die computergenerierte dreidimensionale Variante im reinen Animationsgenre erklärt das parallel verlaufende Verhältnis innerhalb des Mischfilms. Die 3D-Animation liegt folglich höher im Trend als der alte Zeichenstil - ob im Mischfilm oder im zu 100% animierten Film. Es deuten allerdings keinerlei Anzeichen darauf hin, dass diese Entwicklung in der Zukunft erneut eine Gegenbewegung widerfährt.

Kevin Lima inszeniert 2007 für *Walt Disney Pictures* mit der musicalhaften Märchenkomödie *Enchanted* (Josephson Entertainment/Andalasia Productions/Right Coast Productions, USA) zwar tatsächlich noch einmal einen Mischfilm der sich der klassischen 2D-Trickfilmtechnik bedient, jedoch ist diese eher als eine Hommage an die gute alte Zeichentrickära und ein selbstverliebtes Tribut an frühere Disney Märchenfilme wie *Snow White and the Seven Dwarfs* (W. Cottrell, 1937), *Sleeping Beauty* (1959), *Cinderella* (1950) und *The Beauty and The Beast* (1991) anstatt als Trend zurück zum Zeichentrick zu betrachten. Die Zeichentricksequenzen sind bewusst im traditionellen *Disney*-Stil durch klassische Cel-Animation ohne den Einsatz von Computern umgesetzt, allerdings musste diese bei dem externen Animationsstudio *James Baxter Animation* in Auftrag gegeben werden, da *Disney* selbst über keine eigenen Zeichenanimationsstudios mehr verfügte.

## 15. Fazit und Ausblick

Selbst der Blick weit zurück in der Kulturgeschichte des Menschen offenbart dessen Freude an bewegten Bildern. Animationen haben auf Grund ihrer Möglichkeiten, neue Welten zu kreieren, deren Gesetzmäßigkeiten nicht von natürlicher Logik oder physikalischen Grundgesetzen beschränkt sind, schon immer einen besonderen Reiz ausgeübt. Als die entsprechenden technischen Innovationen schließlich ermöglichten, derartige Welten mit der realen in Mischbildern zu kombinieren, war ein besonders spannendes Genre geboren, welches die Phantasie vieler Filmschaffender des letzten Jahrhunderts beflügelte und von großer Bedeutung für die Entwicklung der Filmgeschichte als Ganzes war. Etliche innovative Filmpioniere haben seitdem mit hohem Erfindergeist und technischen Verstand daran gearbeitet, diese Fusion visuell zu perfektionieren. So entstanden unterschiedlichste Patente und Verfahren zur Herstellung von Hybridbildern - allen voran die Rotoskopie und die analogen Travelling-Matte-Verfahren, die auf farbphysikalischer Aufzeichnungstrennung basieren. Die Grundideen dieser bahnbrechenden Erfindungen wurden wiederum auf clevere Weise ins Zeitalter der digitalen Produktion übertragen und tragen heute in Form der aktuellen CGI-Techniken Motion-Capturing und Blue-Screen-Verfahren ihre zweiten Blüten. Die technischen Errungenschaften im Bereich der CGI kamen dem 2D-Mischfilm, was die Ergebnisoptimierung, Herstellungsmöglichkeiten, Produktionskosten, -aufwand und -dauer angeht, in enormen Ausmaß zu Gute. Andererseits sind es diese Entwicklungen, die der klassischen Zeichentrickästhetik - auch im Bereich des Hybridfilms - mittlerweile den Rang abgelaufen haben. Zwar erscheinen hin und wieder tatsächlich noch 2D-animierte Zeichentrickmischfilme, jedoch geschieht dies in verschwindend geringem Verhältnis zum Anteil computergenerierter Kombinationsfilme und spielt sich oftmals abseits vom Mainstreamkino in intellektuell anspruchsvolleren Filmen, Nischengenres oder im Bereich des Kunstfilms ab.

Nachdem diese Arbeit die Bedeutung des Mischfilms hervorhebt und mit der anschließenden Film-Tabelle ein nützliches Werkzeug für nachfolgende wissenschaftliche Untersuchungen an die Hand gibt, könnten weitere Arbeiten den Schwerpunkt auf den Inhalt der Filme lenken und beispielsweise das Moment der Komik von Hybridbildern oder sequenziell getrennter intermedialer Kombination untersuchen. Ebenso könnten neue 2D-animierte Zeichentrickmischfilme im Spannungsverhältnis zu den erfolgreichen 3D-Hybriden betrachtet werden. Denn auch in absehbarer Zukunft ist ein Aussterben des Zeichentrickhybridfilms nicht zu befürchten, selbst wenn sich eine starke Tendenz Richtung CGI-3D-Animation verzeichnen lässt. Eher deuten die aktuellen Entwicklungen darauf hin, dass der Realfilm in seiner reinen, gänzlich nicht animierten Form mit der Zeit vom realistisch anmutenden CGI-Mischfilm verdrängt wird und im wahrsten Sinne des Wortes vom Bildschirm verschwindet.

Laut *Internet Movie Database* und diversen Pressemitteilungen stecken *Warner Brothers* und die *Hochberg Ebersol Company* in der Preproductionphase zu *Space Jam 2*. Ob mit dem geplanten Sequel ein vergleichbarer Erfolg wie beim ersten Teil erzielt werden kann und so etwa eine damit verbundene erneute Blütephase des Mischfilms eingeleitet wird, bleibt abzuwarten. *Pumuckl* zumindest findet auch heute noch seine Fans unter der nachwachsenden Generation.

## **XVI. Literaturverzeichnis**

- Adamson, Joe: The Walter Lantz Story, New York: G. P. Putnam's Sons, 1985
- Adamson, Joe: Bugs Bunny – Fifty Years and only one grey hare, London: Pyramid/Octopus Publishing Group, 1990
- Arnheim, Rudolf: Film als Kunst, Frankfurt am Main: Suhrkamp, 2002
- Barrier, Michael: Hollywood Cartoons: American Animation in its Golden Age, Oxford: Oxford University Press, 1999
- Beck, Jerry: The animated movie guide, Chicago: Capella Books, 1. Aufl., 2005
- Beller, Hans u.a.: Onscreen/Offscreen – Grenzen, Übergänge und Wandel des filmischen Raumes, Stuttgart: Hatje Cantz Verlag, 1. Auflage, 2000
- Blumenberg, Hans-Christoph u.a.: Making of...(Wie ein Film entsteht) – Die Kunst des Filmemachens von A bis Z, Hamburg: Kino Verlag, 1. Aufl., 1996
- Cabarga, Leslie: The Fleischer Story, New York: Da Capo Press, 2. Aufl., 1988
- Canemaker, John: Winsor McCay – His Life and Art, New York: Abbeville Press, 1987
- Canemaker, John: Felix – the twisted tale of the world's most famous cat / John Canemaker, New York: Pantheon Books, 1. Aufl., 1991
- Cavalier, Stephen: The World History of Animation, Oakland: University of California Press, RotoVision 2011.
- Clarke, James: Animated Films. Pix and Mix, London: Virgin Books Ltd., 2004
- Cotte, Olivier: il était une fois le dessin animé... et le cinema d'animation, Paris: Dreamland, 2001
- Cotte, Olivier: Secrets of Oscar-winning Animation – Behind the scenes of 13 classic short animations, Paris: Focal Press/Elsevier, 2006
- Crafton, Donald: Emile Cohl, caricature, and film, Princeton, New Jersey: Princeton University Press, 1990
- Eßer, Kerstin Berit: Bewegung im Zeichentrickfilm - Eine vergleichende Analyse öffentlich-rechtlicher Zeichentrick-Koproduktionen für das deutsche Kinderfernsehen unter besonderer Berücksichtigung ästhetischer und historischer Aspekte, Forschungen zur Literatur- und Kulturgeschichte, Band 58, Frankfurt am Main: Europäischer Verlag der Wissenschaften, 1997
- Feyersinger, Erwin: Diegetische Kurzschlüsse wandelbarer Welten, Die Metalepse im Animationsfilm, in: Montage AV vom 16. Februar 2007
- Finch, Christopher: The art of Walt Disney, From Mickey Mouse to the magic kingdoms, New York: Abradale Press, 1983

- Gehr, Herbert: Bugs Bunny & Co.; Die Stars der Warner Bros. Cartoons, Frankfurt am Main: Deutsches Filmmuseum, 1996
- Giesen, Rolf: Lexikon des Trick- und Animationsfilms - Von Aladdin, Akira und Sindbad bis Shrek, Spider-Man und South Park. Filme und Figuren, Serien und Künstler, Studios und Technik – Die große Welt der animierten Filme, Berlin: Schwarzkopf und Schwarzkopf, 2003
- Girveau, Bruno u.a.: Walt Disneys wunderbare Welt und ihre Wurzeln in der europäischen Kunst, München: Hirmer Verlag, 2008
- Glaubitz, Nicola: Reanimationsversuche des Spielfilms. Kopplungen von Zeichentrick und Realfilm und das Kino der 1990er Jahre in: Leschke, Rainer; Venus, Jochen: Spielformen im Spielfilm - Zur Medienmorphologie des Kinos nach der Postmoderne, Bielefeld: transcript Verlag, 2007
- Grant, John: Masters of Animation, New York: Watson-Guption Publications, 2001
- Grant, John: Encyclopedia of Walt Disney's Animated Characters, New York: Hyperion, 1993
- Hamann, Annika: Die Darstellung von Dynamik im Zeichentrickfilm  
Diplomarbeit, Kommunikationsdesign, Fachbereich Design, Fachhochschule Potsdam, 2006  
[www.dasplankton.de/Data/Diplom/Diplom\\_AnnikaHarmann.pdf](http://www.dasplankton.de/Data/Diplom/Diplom_AnnikaHarmann.pdf) (Stand: 03.05.2014)
- Hoffmann, Hilmar; Berger, Jürgen: Mickey Mouse, Asterix und Co., Die Stars des Zeichentrickfilms, Frankfurt am Main: Deutsches Filmmuseum, 1986
- Kagan, Norman: The Cinema of Robert Zemeckis, Lanham: Taylor Trade Publishing, 2003
- Kanfer, Stefan: Serious Business - The Art and Commerce of Animation in America from Betty Boop to Toy Story, New York: Scribner, 1997
- Kohler, Michael: Animation im Realfilm, Der Sprung ins Fantastische, in: Kinofenster, hg. von Bundeszentrale für politische Bildung/bpb, Fachbereich Multimedia / Vision Kino GmbH, Ausgabe Juli/August 2011
- Kohlmann, Klaus: Der Computeranimierte Spielfilm - Forschungen zur Inszenierung und Klassifizierung des 3-D-Computer-Trickfilms, Bielefeld: transcript Verlag, 2007
- Lenburg, Jeff: The Great Cartoon Directors, New York: Da Capo Press, 1. Aufl., 1993
- Leschke, Rainer; Venus, Jochen: Spielformen im Spielfilm - Zur Medienmorphologie des Kinos nach der Postmoderne, Bielefeld: transcript Verlag, 2007
- Leslie, Esther: Hollywood Flatlands: Animation, Critical Theory and the Avant-garde, New York: Verso Books, 2002
- Litten, Dr. Frederick S.: A mixed picture, München: 2011  
<http://litten.de/engl.htm> (Stand: 24.2.14)
- Maltin, Leonard: Of Mice And Magic - A History Of Animated Cartoons, New Jersey: New American Library, 1. Aufl., 1980



- Maltin, Leonard: The Disney Films, New York: Hyperion, 3. Aufl., 1995
- Manthey, Dirk: Die Filme von Walt Disney - Die Zauberwelt des Zeichentricks, Hamburg: Kino Verlag, 1994
- Manthey, Dirk: Making Of... [Wie ein Film entsteht] - Die Kunst des Filmmachens von A bis Z, Hamburg: Kino Verlag, 1. Aufl., 1996
- Mulack, Thomas; Giesen, Rolf: Special Visual Effects - Planung und Produktion, Gerlingen: Bleicher Verlag, 1. Aufl., 2002
- Osmund, Andrew: 100 animated feature films, London: British Film Institute, 2010
- Pintoff, Ernest: Animation 101, Studio City, CA: Michael Wiese Productions, 1998
- Pitzke, Marc: Aus die Maus, in: Spiegel Online Kultur, New York: 19.08.2005  
<http://www.spiegel.de/kultur/kino/0,1518,370255,00.html>
- Richter, Sebastian: Gezeichnete Darsteller und animierte Stars. Körperinszenierungen zwischen Animation und Live Action, in : Welt.Raum.Körper - Transformationen und Entgrenzungen von Körper und Raum, Carsten Würmann u.a., hg. von Angela Poppitz, Bielefeld: Transcript Verlag, 2007
- Richter, Sebastian: Digitaler Realismus. Zwischen Computeranimation und Live-Action. Die neue Bildästhetik in Spielfilmen, Bielefeld: Transcript Verlag, 2008
- Schmidt, Oliver: Hybride Räume - Filmwelten im Hollywood-Kino der Jahrtausendwende, Schriftenreihe zur Textualität des Films, Band 2, Marburg: Schüren Verlag, 2013
- Schoemann, Annika: Der deutsche Animationsfilm - Von den Anfängen bis zur Gegenwart 1909 - 2001, Sankt Augustin: Gardez! Verlag, 2003
- Solomon, Charles: The Art Of The Animated Image - An Anthology, Los Angeles: The American Film Institute, 1987
- Solomon, Charles: Enchanted Drawings - The History of Animation, New York: Alfred A. Knopf Inc., 1. Aufl., 1989
- Stone, Rob: The Cinema of Richard Linklater - walk, don't run, Director's Cut Series, New York: Wallflower Press, 2013
- Thomas, Bob: Walt Disney - Die Kunst des Zeichentrickfilms / Walt Disney, Hamburg: Blüchert Verlag, 1960
- Thomas, Bob: Disney's Art of animation: from Mickey Mouse to Beauty and the Beast, New York: Hyperion, 1991
- Thomas, Frank; Johnston, Ollie: The Illusion of Life - Disney Animation, New York: Hyperion, 1. Aufl., 1981
- Whitehead, Mark: The Pocket Essential. Animation, Hertfordshire: Pocket Essentials, 2004

## **XVII. Internetquellenverzeichnis:**

[http://2.bp.blogspot.com/\\_jDIVtUUndDs/TGgF5WJKhBI/AAAAAAAAADSw/9T2DWfJmeow/s1600/renaissance\\_6.jpg](http://2.bp.blogspot.com/_jDIVtUUndDs/TGgF5WJKhBI/AAAAAAAAADSw/9T2DWfJmeow/s1600/renaissance_6.jpg)  
(Stand: 06.05.2014).

<http://animatedviews.com/2003/looney-tunes-golden-collection-volume-one/>  
(Stand: 07.05.2014).

<http://blog.modernmechanix.com/how-disney-combines-living-actors-with-his-cartoon-characters/>  
(Stand: 05.05.2014).

<http://blog.modernmechanix.com/new-cartoon-camera-combines-drawings-and-photographs/>  
(Stand: 06.05.2014).

<http://blog.modernmechanix.com/new-cartoon-camera-combines-drawings-and-photographs/1/#mmGa>  
(Stand: 06.05.2014).

<http://blog.modernmechanix.com/the-making-of-snow-white-and-the-sevendwarfs/1/#mmGa>  
(Stand: 29.04.2014).

<http://brainkesinger.deviantart.co/journal/An-Aerosopic-Adventure-376817396>  
(Stand: 06.05.2014).

<http://clg-sancerre.tice.ac-orleans-tours.fr/php5/sciences/mobile/articles.php?lng=fr&pg=32>  
(Stand: 01.05.2014).

<http://en.wikipedia.org/wiki/File:Anchors-aweigh.jpg>  
(Stand: 07.05.2014).

<http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=2204>  
(Stand: 12.04.14).

<http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=2205>  
(Stand: 12.04.14).

<http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=315>  
(Stand: 04.05.2014).

<http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=6146>  
(Stand: 12.04.2014).

<http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=80>  
(Stand: 12.04.2014).

<http://gaukartifact.com/2013/03/18/the-zoetrope/>  
(Stand: 01.05.2014).

<http://indyamp.files.wordpress.com/2012/11/rotoscope.png>  
(Stand: 05.05.2014).

<http://intelligentheritage.wordpress.com/2010/09/18interesting-optical-devicethaumatrope/#jp-carousel-179>  
(Stand: 13.04.2014).

<http://knifeinthehead.blogspot.de/2012/05/coonskin-1975-ralph-bakshi.html>  
(Stand: 05.05.2014).

<http://looneytunesaps.blogspot.de/2013/01/you-ought-to-be-in-pictures.html>  
(Stand: 07.05.2014).

[http://mobile.wikilove.com/Brad\\_Pitt\\_and\\_Cool\\_World](http://mobile.wikilove.com/Brad_Pitt_and_Cool_World)  
(Stand: 07.05.2014).

<http://news.o.pl/2011/03/17/pudelko-animowane-przyjemnosci-cs-wroclaw/>  
(Stand: 06.05.2014).

<http://ocdviewer.files.wordpress.com/2010/12/brer-rabbit-and-remus.jpg>  
(Stand: 07.05.2014).

<http://people.ucsc.edu/~efsomers/exhibit/Animation.html>  
 (Stand: 06.05.24).  
[http://ravefutures.files.wordpress.com/2010/11/prax\\_circus.jpg](http://ravefutures.files.wordpress.com/2010/11/prax_circus.jpg)  
 (Stand: 03.04.2014).  
<http://screenrave.com/2013-03-20/petes-dragon-reboot-david-lowery-writing-script/>  
 (Stand: 07.05.2014).  
<http://sensesofcinema.com/2002/19/waking/>  
 (Stand: 06.05.2014).  
<http://siskelandebert.org/video/N6AAN54MDMUW/That8217s-Not-All-Folks-1999>  
 (Stand: 13.03.2014).  
<http://themoderatevoice.com/194096/mary-poppins-the-prototype/>  
 (Stand: 07.05.2014).  
[http://ukanimation.blogspot.de/2012\\_01\\_01\\_archive.html](http://ukanimation.blogspot.de/2012_01_01_archive.html)  
 (Stand: 07.05.2014).  
[http://wall.alphacoders.com/by\\_sub\\_category.php?id=172067](http://wall.alphacoders.com/by_sub_category.php?id=172067)  
 (Stand: 06.05.2014).  
<http://whoathisheavy.blogspot.de/2012/05/movie-vault-review-who-framed-roger.html>  
 (Stand: 07.05.2014).  
<http://www.amazon.com/Enchanted-Widescreen-Edition-Amy-Adams/dp/B0011U52EC>  
 (Stand: 07.05.2014).  
[http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=lizziemcguiremovie.htm,](http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=lizziemcguiremovie.htm)  
 (Stand: 06.05.2014).  
<http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=spacejam.htm>  
 (Stand: 05.04.2014).  
<http://www.cartoonbrew.com/old-brew/philbert-1963-2470.html>  
 (Stand: 30.04.201).  
[http://www.cinecouch.com/top1000\\_6.html](http://www.cinecouch.com/top1000_6.html)  
 (Stand: 07.05.2014).  
<http://www.dailymonster.com>  
 (Stand: 01.05.2014).  
[http://www.dailymotion.com/video/x10tjlz\\_the-artist-s-dream-j-r-bray-1913\\_news](http://www.dailymotion.com/video/x10tjlz_the-artist-s-dream-j-r-bray-1913_news)  
 (Stand: 05.05.2014).  
<http://www.designers-who-blog.com/index.php/archive/stefan-g-buchers-200th-daily-monster/>  
 (Stand: 01.05.2014).  
[http://www.duckipedia.de/index.php5?title=Clara\\_Cleans\\_Her\\_Teeth](http://www.duckipedia.de/index.php5?title=Clara_Cleans_Her_Teeth)  
 (Stand: 01.05.2014).  
<http://www.duckipedia.de/index.php5?title=Newman>  
 (Stand: 24.04.2014).  
<http://www.dvdactive.com/reviews/dvd/scanner-darkly-a.html>  
 (Stand: 06.05.2014).  
<http://www.firedrive.com/file/102OJOZKUG6OS8KKW>  
 (Stand: 06.05.2014).  
<http://www.fortwang-heteropia.de/info/stoerr-juergen-prof/>  
 (Stand: 23.04.2014).  
[http://www.google.de/search?  
q=humorous+phases+of+funny+faces&client=safari&rls=en&tbm=isch&ei=\\_etmU6-pK8GnO-  
jRgYAO&start=40&sa=N](http://www.google.de/search?q=humorous+phases+of+funny+faces&client=safari&rls=en&tbm=isch&ei=_etmU6-pK8GnO-jRgYAO&start=40&sa=N)  
 (Stand: 06.05.2014).  
<http://www.grouchoreviews.com/reviews/4239>  
 (Stand: 07.05.2014).

[http://www.imdb.com/title/tt0117705/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0117705/?ref_=fn_al_tt_1)  
 (Stand: 25.04.2014).  
[http://www.imdb.com/title/tt0306841/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0306841/?ref_=fn_al_tt_1)  
 (Stand: 03.05.2014).  
[http://www.imdb.com/title/tt3113960/?ref\\_=nm\\_filmg\\_dr\\_1](http://www.imdb.com/title/tt3113960/?ref_=nm_filmg_dr_1)  
 (Stand: 30.04.14).  
<http://www.kinofenster.de/film-des-monats/archiv-film-des-monats/kf1107-08/animation-im-realfilm/>  
 (Stand: 22.01.2014).  
[http://www.kunstkopie.de/a/michelangelo/fertigbild-ausschnitt-aus.html&KK\\_COLLECT\\_ID=820](http://www.kunstkopie.de/a/michelangelo/fertigbild-ausschnitt-aus.html&KK_COLLECT_ID=820)  
 (Stand: 06.05.2014).  
<http://www.larptv.lvps83-168-23-67.dedicated.hosteurope.de/tv2/index.php/de/ltv/makingltv/item/459-tron>  
 (Stand: 06.05.2014).  
<http://www.listal.com/viewimage/751295>  
 (Stand: 07.05.2014).  
<http://www.liveauctioneers.com/item/9075401>  
 (Stand: 07.05.2014).  
<http://www.movingimagearchivenews.org/walt-disney-before-mickey-made-him/>  
 (Stand: 07.05.2014).  
[http://www.movpins.com/dHQwMDY2ODE3/bedknobs-and-broomsticks-\(1971\)/still-2259791872](http://www.movpins.com/dHQwMDY2ODE3/bedknobs-and-broomsticks-(1971)/still-2259791872)  
 (Stand: 07.05.2014).  
<http://www.open.edu/openlearnworks/mod/oucontent/view.php?id=26448&printable=1>  
 (Stand: 01.05.2014).  
<http://www.patentplaques.com/blog/?p=2771>  
 (Stand: 06.05.2014).  
<http://www.planktonrules.com/wp-content/uploads/2013/09/felix.jpg>  
 (Stand: 07.05.2014).  
<http://www.silentera.com/articles/bennettCarl/winsorComp.html>  
 (Stand: 06.05.2014).  
<http://www.spiegel.de/kultur/kino/0,1518,370255,00.html>  
 (Stand: 24.11.2013).  
<http://www.supercartoons.net/cartoon/737/daffy-duck-you-ought-to-be-in-pictures.html>  
 (Stand: 06.05.2014).  
<http://www.theepochtimes.com/n3/527873-space-jam-2-when-is-release-date-will-it-include-lebron-james/>  
 (Stand: 24.04.14).  
[http://www.tunearts.com/search=576/34\\_gtr\\_heavy.html](http://www.tunearts.com/search=576/34_gtr_heavy.html)  
 (Stand: 10.04.2014).  
[http://www.youtube.com/watch?v=6\\_OLiXotBYM&list=PL311D7653BBAE3AA1](http://www.youtube.com/watch?v=6_OLiXotBYM&list=PL311D7653BBAE3AA1)  
 (Stand: 06.05.2014).  
<http://www.youtube.com/watch?v=7WLeJrotcwc>  
 (Stand: 06.05.2014).  
<http://www.youtube.com/watch?v=aOkB41SWWjU>  
 (Stand: 06.05.2014).  
<http://www.youtube.com/watch?v=d2FTChN8bGE>  
 (Stand: 05.04.2014).  
<http://www.youtube.com/watch?v=H58meqbp5Ps>  
 (Stand: 06.05.2014).

<http://www.youtube.com/watch?v=s00bfgfknkU>  
(Stand: 06.05.2014).  
<http://www.youtube.com/watch?v=tby6oXtl8Fo>  
(Stand: 06.05.2014).  
<http://www.youtube.com/watch?v=TSOuGkXjt24>  
(Stand: 06.05.2014).  
<http://www.youtube.com/watch?v=RglhWkcqolo>  
(Stand: 07.05.2014).  
<http://www.youtube.com/watch?v=YcPlODOPRRg>  
(Stand: 04.05.2014).  
<http://www.youtube.com/watch?v=ZbhFRPT0SLQ>  
(Stand: 07.05.2014).  
<http://www.youtube.com/watch?v=Zo2EKNRIQ>  
(Stand: 05.05.2014).  
<https://disneymovieyear.wordpress.com/tag/the-three-caballeros/>  
(Stand: 07.05.2014).  
<https://www.indybay.org/newsitems/2013/12/18/18748058.php>  
(Stand: 07.05.2014).



## **XVIII. Auflistung der recherchierten Mischfilme**

- \* 1900 The Enchanted Drawing (J. Stuart Blackton, Edison Manufacturing Company/Image Entertainment, USA)
- \* 1906 Humorous Phases of Funny Faces (J. Stuart Blackton, Vitagraph Company of America, USA)
- \* 1908 Fantasmagory (Émile Cohl, Société des Etablissements L. Gaumont, Frankreich)
- \* 1908 Sculpteur Moderne (Segundo de Chomón, Pathé Frères, Frankreich)
- \* 1909 Claire de Lune Espagnol (Emile Cohl, Gaumont, Frankreich)
- \* 1911 La Revanche des esprits (Emile Cohl, Gaumont, Frankreich)
- \* 1911 Little Nemo (Winsor McCay, Vitagraph, USA)
- \* 1914 Gertie the Dinosaur (Winsor McCay, McCay/Vitagraph Company of America, USA)
- \* 1915 Animated Grouch Chasers (Raoul Barré, Edison Company, USA)
- \* 1915 Colonel Heeza Liar at the Bat (J.R. Bray, J.R. Bray Studios, USA)
- \* 1916 Trials of a Movie Cartoonist (Pat Sullivan, Power Picture Plays, USA)
- \* 1917 När Kapten Grogg skulle porträtteras (Victor Bergdahl, Svenska Biografstatem AB, Schweden)
- \* 1918 Bobby Bumps puts a Beanery on the Bum (Earl Hurd, J.R. Bray Studios, USA)
- \* 1918 Experiment No.1 (Dave Fleischer, J.R. Bray Studios, USA)
- \* 1918 The Sinking of the Lusitania (Winsor McCay, Universal Film Manufacturing Company, USA)
- \* 1918 - 1929 Out of The Inkwell (Dave Fleischer, J.R. Bray Studios, USA)
- \* 1919 Experiment No.2 (Dave Fleischer, J.R. Bray Studios, USA)
- \* 1919 Experiment No.3 (Dave Fleischer, J.R. Bray Studios, USA)
- \* 1919 How the Telephone Talks (J.R. Bray, J.R. Bray Productions, USA)
- \* 1919 The Tantalizing Fly (Dave Fleischer, J.R. Bray Studios, USA)
- \* 1920 Perpetual Motion (Dave Fleischer, The Bray Studios Inc., USA)
- \* 1920 The Ouija Board (Max Fleischer, The Bray Studios Inc., USA)
- \* 1921 Bobby Bumps in their Master's Voice (Earl Hurd, J.R. Bray Studios, USA)
- \* 1921 Cleaning Up!!! (Walt Disney/Ubbe Iwerks, Laugh-O-Gram Films, USA)
- \* 1921 Kansas City Girls are Rolling Their Own Now (Walt Disney/Ubbe Iwerks, Laugh-O-Gram Films, USA)
- \* 1921 Kansas City Spring Clean-Up (Ubbe Iwerks/Walt Disney, Laugh-O-Gram Films, USA)
- \* 1921 Little Red Riding Hood (Walt Disney/Ubbe Iwerks, Laugh-O-Gram-Films, USA)
- \* 1921 Modelling (Dave Fleischer, J.R. Bray Studios, USA)
- \* 1921 - 1922 Newman Laugh-O-Grams (Walt Disney/Ub Iwerks, Laugh-O-Gram-Films, USA)
- \* 1922 Koko's Earth Control (Dave Fleischer, Fleischer Studios, USA)
- \* 1922 Tommy Tucker's Tooth (Walt Disney, Laugh-O-Gram Films, USA)
- \* 1923 Alice's Wonderland (Walt Disney, Laugh-O-Gram Films, USA)
- \* 1923 Bedtime (Dave Fleischer, Fleischer Studios, USA)
- \* 1923 The Einstein Theory of Relativity (Dave Fleischer, Fleischer Studios, USA)
- \* 1923 - 1927 The Alice Comedies (Walt Disney, Walt Disney Productions, USA)
- \* 1924 Sparring Partners (Dave Fleischer, Fleischer Studios, USA)
- \* 1924 The Giant Killer (Walter Lantz, The Bray Studios Inc., USA)
- \* 1925 Alice Chops the Suey (Walt Disney, Walt Disney Productions, USA)
- \* 1925 House that Dinky Built (Walter Lantz, The Bray Studios Inc., USA)
- \* 1926 Clara Cleans Her Teeth (Walt Disney, Laugh-O-Gram Films, USA)
- \* 1926 Dinky Doodle's Bedtime Story (Walter Lantz, The Bray Studios Inc., USA)
- \* 1927 Koko The Kop (Dave Fleischer, Alfred Weiss/Fleischer Studios, USA)
- \* 1927 Lunch Hound (Walter Lantz, The Bray Studios Inc., USA)

- \* 1928 Comicalamities (Otto Messmer, Pat Sullivan Cartoons, USA)
- \* 1929 Bosko, the Talk-Ink Kid (Hugh Harman, Leon Schlesinger Studios, USA)
- \* 1929 After The Ball (Dave Fleischer, Fleischer Studios, USA)
- \* 1930 Betty Boop – Oh How I Hate To Get Up In The Morning (Dave Fleischer, Fleischer Studios, USA)
- \* 1930 Come Take A Trip In My Airship (Dave Fleischer, Fleischer Studios, USA)
- \* 1930 The King of Jazz (J.M. Anderson/P. Fejös, Universal Pictures, USA)
- \* 1930 The Stein Song (Dave Fleischer, Fleischer Studios, USA)
- \* 1931 Betty Boop – Little Annie Rooney (Dave Fleischer, Fleischer Studios, USA)
- \* 1931 Betty Co-Ed (Dave Fleischer, Fleischer Studios, USA)
- \* 1931 Kitty from Kansas City (Dave Fleischer, Fleischer Studios, USA)
- \* 1932 Betty Boop – Just A Gigolo (Dave Fleischer, Fleischer Studios, USA)
- \* 1932 Betty Boop – Minnie the Moocher (Dave Fleischer, Fleischer Studios, USA)
- \* 1932 Dinah (Dave Fleischer, USA) (Dave Fleischer, Fleischer Studios, USA)
- \* 1932 Down Among The Sugar Cane (Dave Fleischer, Fleischer Studios, USA)
- \* 1932 I Aint't Got Nobody (Dave Fleischer, Fleischer Studios, USA)
- \* 1932 I'll Be Glad When You're Dead You Rascal You (Dave Fleischer, Fleischer Studios, USA)
- \* 1932 Romantic Melodies (Dave Fleischer, Fleischer Studios, USA)
- \* 1932 School Days (Dave Fleischer, Fleischer Studios, USA)
- \* 1932 Time On My Hands (Dave Fleischer, Fleischer Studios, USA)
- \* 1932 You Try Somebody Else (Dave Fleischer, Fleischer Studios, USA)
- \* 1933 Ain't She Sweet? (Dave Fleischer, Fleischer Studios, USA)
- \* 1933 Betty Boop – The Old Man Of The Mountain (Dave Fleischer, Fleischer Studios, USA)
- \* 1933 Boilesk (Dave Fleischer, Fleischer Studios, USA)
- \* 1933 Popular Melodies (Dave Fleischer, Fleischer Studios, USA)
- \* 1933 Snow White (Dave Fleischer, Fleischer Studios, USA)
- \* 1933 Stoopnocracy (Dave Fleischer, Fleischer Studios, USA)
- \* 1933 The Peanut Vendor (Dave Fleischer, Fleischer Studios, USA)
- \* 1934 Betty Boop - HA! HA! HA!, (Dave Fleischer, Fleischer Studios, USA)
- \* 1934 Betty Boop's Rise to Fame (Dave Fleischer, Fleischer Studios, USA)
- \* 1934 Hollywood Party (R. Boleslawski/A. Dwan/E. Goulding/R. Mack/C. Reisner/R. Rowland/G. Stevens/S. Wood, MGM/Walt Disney Productions, USA)
- \* 1934 Love Thy Neighbor (Dave Fleischer, Fleischer Studios, USA)
- \* 1934 She Reminds Me Of You (Dave Fleischer, Fleischer Studios, USA)
- \* 1934 This Little Piggie Went To The Market (Dave Fleischer, Fleischer Studios, USA)
- \* 1936 I Can't Escape From You (Dave Fleischer, Fleischer Studios, USA)
- \* 1936 I Don't Want To Make History (Dave Fleischer, Fleischer Studios, USA)
- \* 1936 No Other One (Dave Fleischer, Fleischer Studios, USA)
- \* 1937 Please Keep Me In Your Dreams (Dave Fleischer, Fleischer Studios, USA)
- \* 1937 Twilight On The Trail (Dave Fleischer, Fleischer Studios, USA)
- \* 1937 Whispers In The Dark (Dave Fleischer, Fleischer Studios, USA)
- \* 1938 Popeye the Sailor: Goonland (Dave Fleischer, Fleischer Studios, USA)
- \* 1938 You Ought to Be in Pictures (Friz Freleng, Warner Brothers, USA)
- \* 1940 Fantasia (Ben Sharpsteen, Walt Disney Productions, USA)
- \* 1941 The Reluctant Dragon (Walt Disney, Walt Disney Productions, USA)
- \* 1943 Saludos Amigos (Walt Disney, Walt Disney Productions, USA)
- \* 1943 Victory Through Air Power (Walt Disney, Walt Disney Productions, USA)
- \* 1943 Who Killed Who? (Tex Avery, MGM, USA)
- \* 1944 - 1945 News Sketches (Max Fleischer, Handy Organisation, USA)
- \* 1944 The Three Caballeros (Norman Ferguson, Walt Disney Productions, USA)

- \* 1945 Anchors Aweigh (George Sidney, Loew's Inc./MGM, USA)
- \* 1945 The Enemy Bacteria (Dick Lundy, Walter Lantz Productions, USA)
- \* 1946 Song of the South (Harve Foster, Walt Disney Productions, USA)
- \* 1947 Fun and Fancy Free (Jack Kinney, Walt Disney Productions, USA)
- \* 1948 Melody Time (C. Geronimi/W. Jackson/J. Kinney/H. Luske, Walt Disney Productions, USA)
- \* 1948 So Dear to My Heart (H. D. Schuster/H. Luske, Walt Disney Productions, USA)
- \* 1948 Two Guys from Texas (Friz Freleng, Warner Brothers Pictures, USA)
- \* 1949 My Dream Is Yours (Michael Curtiz/Friz Freleng, Michael Curtiz Productions/Warner Brothers Pictures, USA)
- \* 1949 Señor Droopy (Tex Avery, MGM, USA)
- \* 1951 The House of Tomorrow (Tex Avery, Fred Quimby/MGM, USA)
- \* 1950 Destination Moon (Irving Pichel, Eagle Lion Films, USA)
- \* 1952 The Four Poster (Irving Reis, Columbia Pictures, USA)
- \* 1953 Dangerous When Wet (Charles Walters, MGM, USA)
- \* 1953 TV of Tomorrow (Tex Avery, Fred Quimby/MGM, USA)
- \* 1955 - 1959 The Mickey Mouse Club (W. Disney/B. Walsh/H. Adelquist, Walt Disney Productions/ABC, USA)
- \* 1956 Invitation To The Dance (Gene Kelly, MGM, USA)
- \* 1957 The Black Scorpion (Edward Ludwig, Amex Productions/Frank Melford-Jack Dietz Productions, USA)
- \* 1958 Friend Without a Face (Arthur Crabtree, Producers Associates/Amalgamated Productions, UK)
- \* 1958 Vynález zkázy (Karel Zeman, ceskoslovenský Státní Film/Filmové Studio Gottwaldov, CSSR)
- \* 1959 Behemoth the Sea Monster (Douglas Hickox/Eugène Lourié, Artistes Alliance Ltd./Diamond Pictures Corp., UK/USA)
- \* 1959 Eyes in Outer Space: A Science Factual Presentation (Ward Kimball, Walt Disney Productions, USA)
- \* 1959 Jungle Cat (James Algar, Walt Disney Productions, USA)
- \* 1960 Dinosaur! (Irvin S. Yeaworth Jr., Fairview Productions, USA)
- \* 1961 Baron Prášil (Karel Zeman, Krátký Film/Filmové Studio Gottwaldov, CSSR)
- \* 1962 Igra (Dusan Vukotic, Film Representations/Rembrandt Films/Zagreb Film Jugoslavien)
- \* 1963 Jason and the Argonauts (Don Chaffey, Morningside Productions, UK/USA)
- \* 1963 Philbert (R.Donner/F.Freleng, Warner Bothers, USA)
- \* 1963 Tetsuwan Atomu (Osamu Tezuka, Mushi Productions, Japan)
- \* 1963 The Pink Panther (Blake Edwards, Mirisch Corporation/United Artists, USA)
- \* 1964 Mary Poppins (Robert Stevenson, Walt Disney Productions, USA)
- \* 1964 - 1965 Shōnen Ninja Kaze no Fujimaru (Yasuji Mori/Hayao Miyazaki, Toei Animation, Japan)
- \* 1964 The Incredible Mr. Limpet (Arthur Lubin, Warner Brothers, USA)
- \* 1965 - 1970 I Dream of Jeannie (G. Nelson/H.Cooper/C. Guzman, Sidney Sheldon Productions/Screen Gems TV, USA)
- \* 1965 Those Magnificent Men in Their Flying Machines (Ken Annakin, Twentieth Century-Fox Film Corporation/Twentieth Century-Fox Productions, UK)
- \* 1965 Time Piece (Jim Henson, The Jim Henson Company/Muppets, USA)
- \* 1966 Fireball 500 (William Asher, American International Pictures, USA)
- \* 1966 Snezhnaya koroleva (Gennadi Kazansky, Lenfilm Studio, UdSSR)
- \* 1966 Ukradená vzducholod (Karel Zeman, Carlo Ponti Cinematografica/Filmové Studio Gottwaldov, CSSR/Italien)

- \* 1966 Winnie the Pooh and the Honey Tree (Wolfgang Reitherman, Walt Disney Productions, USA)
- \* 1967 Jack and the Beanstalk (Gene Kelly, Hanna-Barbera/NBC, USA)
- \* 1967 The Pink Panther Strikes Again (Blake Edwards, Amjo Productions, UK/USA)
- \* 1967 The Stolen Airship (Karel Zeman, Carlo Ponti Cinematografica/Filmové Studio Gottwaldov/Filmové studio Barrandov, Italien/CSSR)
- \* 1968 - 1969 Banpaiya (Yasushi Kikuchi/Tei Mafune, Fuji TV/Mushi Production, Japan)
- \* 1968 Inspector Clouseau (Bud Yorkin, Mirisch Corporation/Mirisch Films, UK/USA)
- \* 1968 Le Socrate (Robert Lapoujade, C.E.C.R.T., Frankreich/BRD)
- \* 1968 The Charge of the Light Brigade (Tony Richardson, Woodfall Film Productions, UK)
- \* 1968 Winnie the Pooh and the Blustery Day (Wolfgang Reitherman, Walt Disney Productions, USA)
- \* 1968 Yellow Submarine (George Dunning, Al Brodax, UK/USA)
- \* 1969 A Quiet Week in the House (Jan Svankmajer, Krátký Film Praha, CSSR)
- \* 1969 - 1970 My World and Welcome to it (D. Arnold/S. Leonard/D. Richetta, Sheldon Leonard Productions, USA)
- \* 1969 The Valley of Gwangi (James O'Connolly, Warner Brothers/Seven Arts/Morningside Productions, USA)
- \* 1970 - 1974 Drei mal Neun (Kurt Ulrich, ZDF, BRD)
- \* 1970 The Ballad of Cable Hogue (Sam Peckinpah, Warner Brothers, USA)
- \* 1970 The Phantom Tollbooth (C. Jones/A. Levitow/D. Monahan, MGM, USA)
- \* 1971 Bedknobs and Broomsticks (Robert Stevenson, Walt Disney Productions, USA)
- \* 1971 Gojira tai Hedora (Yoshimitsu Banno, Toho, Japan)
- \* 1972 - 1985 Fat Albert and the Cosby Kids! (Bill Cosby, Filmation Associates/Bill Cosby, USA)
- \* 1972 The War Between Men and Women (Melville Shavelson, Jalem Production, USA)
- \* 1973 Heavy Traffic (Ralph Bakshi, Cine Camera/Steve Krantz Productions, USA)
- \* 1974 - 1993 Der Große Preis (Georg Martin Lange, ZDF, BRD)
- \* 1974 Dunderklumpen (Per Åhlin, GK-Film, Schweden)
- \* 1974 Fuji (Robert Breer, List Productions, USA)
- \* 1974 Kikansha Yaemon – D51 no daibōken (Tamiya Takeshi, Toei, Japan)
- \* 1974 The Golden Voyage of Sinbad (Gordon Hessler, Columbia Pictures Corporation/Ameran Films/Morningside Productions, USA)
- \* 1975 Anderusen Dōwa – Ningyo Hime (Tomuharu Katsumata, Toei Doga, Japan/BRD/Singapur/Niederlande)
- \* 1975 Coonskin (Ralph Bakshi, Bakshy Productions/Albert S. Ruddy Productions/Paramount Pictures, USA)
- \* 1975 Majakovskij Smečtsja (Sergej Jutkevič, Mosfilm, UdSSR)
- \* 1975 Monty Python and the Holy Grail (Terry Gilliam/Terry Jones, Michael White Productions/National Film Trustee Company/Python Pictures/Twickenham Studios, UK/USA)
- \* 1975 The Return of the Pink Panther (Blake Edwards, Incorporated Television Company/Jewel Productions/Pimlico Films/United Artists, UK)
- \* 1976 Allegro Non Troppo (Bruno Bozetto, Bruno Bozzetto Films, Italien)
- \* 1976 Eraserhead (David Lynch, American Film Institute/Libra Films, USA)
- \* 1976 Futureworld (Richard T. Heffron, American International Pictures/Aubrey Company, USA)
- \* 1976 Once Upon A Girl (Don Jurwich/Jack Conrad, Concelation a Girl Ltd./Tommy J. Productions, USA)
- \* 1976 The Pink Panther Strikes Again (Blake Edwards, Amjo Productions, USA/UK)
- \* 1977 Dot and the Kangaroo (Yoram Gross, Yoram Gross Films, Australien)
- \* 1977 Gulliver's Travels (Peter R. Hurt, Belvision/Valeness, Belgien/UK)



- \* 1977 - 1979 Mickey Mouse Club (D. Amos/J. Tracy/D. Krown/J. Field, Walt Disney Television, USA)
- \* 1977 Pete's Dragon (Don Chaffey, Walt Disney Productions, USA)
- \* 1977 Raggedy Ann & Andy: A Musical Adventure (Richard Williams, Bobbs-Merrill/International Telephone and Telegraph Corporation/Lester Osterman Productions, USA)
- \* 1977 Sinbad and the Eye of the Tiger (Sam Wanamaker, Columbia Pictures Corporation/Andor Films, UK)
- \* 1977 The Many Adventures Of Winnie Pooh (Wolfgang Reitherman/John Lounsbery, Walt Disney Productions, USA)
- \* 1977 Wizards (Ralph Bakshi, Bakshi Productions/Twentieth Century Fox Film Corporation, USA)
- \* 1978 Hanna-Barbera's All-Star Comedy Ice Revue (Walter C. Miller, Hanna-Barbera Productions, USA)
- \* 1978 Laserblast (Michael Rae, Selected Pictures, USA)
- \* 1978 Revenge of the Pink Panther (Blake Edwards, Jewel Productions/Sellers-Edwards Productions/Pimlico Films, USA/UK)
- \* 1978 The Water Babies (Lionel Jeffries, Productions Associates/Adridne Films, UK/Polen)
- \* 1979 Log Driver's Waltz (John Weldon, National Film Board of Canada, Kanada)
- \* 1979 Monty Python's Life of Brian (Terry Jones, HandMade Films/Python Pictures, UK)
- \* 1979 The 7<sup>th</sup> Match (Yoram Gross, Yoram Gross Films/Sarah Enterprises/The Australian Film Commission, Australia)
- \* 1979 The Little Convict (Yoram Gross, Yoram Gross Films/The Australian Film Commission, Australia)
- \* 1980 The Great Rock 'n' Roll Swindle (Julien Tremple, Boyd's Company/Kendon Films Ltd./Matrixbest/Virgin Films, UK)
- \* 1980 Xanadu (Robert Greenwald, Universal Pictures, USA)
- \* 1981 American Pop (Ralph Bakshi, Bakshi Productions/Aspen Productions/Columbia Pictures Corporation, USA)
- \* 1981 Friz Freleng's Looney Looney Looney Bugs Bunny Movie (Friz Freleng, Warner Brothers, USA)
- \* 1981 Maria, Mirabella (Ion Popescu-Go po, Moldova Film/Sovinfilm/Soyuzmultfilm, Rumänien/UdSSR)
- \* 1981 The Evil Dead (Sam Raimi, Renaissance Pictures, USA)
- \* 1981 The Great Muppet Caper: Appearance of the Cinderella Birds (Jim Henson, Henson Associates/Incorporated Television Company, UK)
- \* 1982 Around the world with Dot (Yoram Gross, Yoram Gross Films, Australia)
- \* 1982 Creepshow (George A. Romero, Creepshow Films Inc./Laurel Entertainment Inc./Laurel-Show Inc., USA)
- \* 1982 Fun with Mr. Future (Darell Van Citters, Walt Disney Productions, USA)
- \* 1982 - 1989 Meister Eder und sein Pumuckl (Ulrich König, Infafilm/Pannónia Studio Budapest/Bayerischer Rundfunk, BRD/Ungarn)
- \* 1982 Pink Floyd - The Wall (Alan Parker, Goldcrest Films International/MGM, UK)
- \* 1982 The Thing (John Carpenter, Universal Pictures/Turman-Foster Company, USA)
- \* 1982 Trail of the Pink Panther (Blake Edwards, United Artists/Blake Edwards/Titan Productions/Lakeline Productions Ltd./Amjo Productions, UK/USA)
- \* 1982 Tron (Steven Lisberger, Walt Disney Productions/Lisberger/Kushner, USA)
- \* 1983 Curse of the Pink Panther (Blake Edwards, United Artists/Titan Productions/Blake Edwards, UK/USA)
- \* 1983 Twice Upon a Time (John Korty/Charles Swenson, Korty Films/Lucasfilm, USA)
- \* 1983 Winnie the Pooh and a Day for Eeyore (Rick Reinert, Walt Disney Productions, USA)



- \* 1984 Dot and the Bunny (Yoram Gross, Yoram Gross Films, Australia)
- \* 1984 Dreamscape (Joseph Ruben, Zupnik-Curtis Enterprises/Bella Productions/Chevy Chase Films, USA)
- \* 1985 Better Off Dead (Savage Steve Holland, A&M Films/CBS Entertainment Production, USA)
- \* 1985 Dot and Keeto (Yoram Gross, Yoram Gross Films, Australia)
- \* 1985 Dot and the Koala (Yoram Gross, Yoram Gross Films, Australia)
- \* 1985 Pee-wee's Big Adventure (Tim Burton, Warner Brothers/Aspen Film Society, USA)
- \* 1985 Return to Oz (Walter Murch, BMI Ltd./Oz Productions Ltd./Silver Screen Partners II, UK/USA)
- \* 1985 - 1994 The Funtastic World of Hanna-Barbera (W. Hanna/J. Barbera, Hanna-Barbera Productions, USA)
- \* 1986 Dot and the Smugglers (Yoram Gross, Yoram Gross Films, Australia)
- \* 1986 Dot and the Whale (Yoram Gross, Yoram Gross Films, Australia)
- \* 1986 Flight of the Navigator (Randal Kleiser, Walt Disney Pictures/Producers Sales Organization/New Star Entertainment, USA/Norwegen)
- \* 1986 Le Passage (René Manzor, Adel-LM/UGC, Frankreich)
- \* 1986 Little Shop of Horros (Frank Oz, Geffen Company, USA)
- \* 1986 The Kingdom Chums: Little David's Adventure (B. Deyriès/C. Chilvers, ABC/DiC Enterprises/Diana Kerew Productions, USA)
- \* 1987 Creepshow 2 (Michael Gornick, Laurel Entertainment Inc./Laurel-Show Inc./New World Pictures, USA)
- \* 1987 Dot Goes to Hollywood (Yoram Gross, Yoram Gross Films, Australia)
- \* 1987 Gokiburi-tachi no tasogare (Hiroaki Yoshida, GAGA/Kitty Films/TYO, Japan)
- \* 1987 Hatschipuh (Ulrich König, Mutoskop/M+P/Van, BRD)
- \* 1987 Jogi Bear and the Magical Flight of the Spruce Goose (Arthur Davis/Oscar Dufau/John Kimball/Jay Sarbry/Paul Sommer/Rudy Zamora/Ray Patterson, Hanna-Barbera Productions/Wang Film Production/Cuckoo's Nest Studios, USA)
- \* 1978 Lord of the Rings (Ralph Bakshi, Fantasy Films, USA)
- \* 1987 The Gate (Tibor Takács, New Century Entertainment Corporation/Vista Organization/Alliance Entertainment, Kanada/USA)
- \* 1987 Totally Minnie (Scot Garen, Walt Disney Television/Buena Vista/NBC, USA)
- \* 1988 Gokiburitachi no tasogare (Yoshida Hiroaki, Kitty Enterprises, Japan)
- \* 1988 It's the Girl in the Red Truck, Charlie Brown (Walter C. Miller, Lee Mendelson Film Productions/Bill Melendez Productions/Charles M. Schulz Creative Associates/United Media Productions, USA)
- \* 1988 Le Table Tournante (P. Grimault/J. Demy, La Sept/Les Films Paul Grimault/CNC, Frankreich)
- \* 1988 - 1989 Meister Eder und sein Pumuckl (U. König/J. Kai/E. Kaut, Hungarofilm/Pannónia Filmstúdió/ORF/Infafilm GmbH/BR, BRD/Ungarn/Österreich)
- \* 1988 Mickey's 60th Birthday (Scott Garen, Walt Disney Productions, USA)
- \* 1988 Moonwalker (J. Kramer/J. Blashfield/C. Chilvers, MJJ Productions/Ultimate Productions, USA)
- \* 1988 Treasure Island (David Cherkasski, KievNauchFilm, UdSSR)
- \* 1988 Willow (Ron Howard, Imagine Films Entertainment/MGM/Lucasfilm, USA)
- \* 1988 Who Framed Roger Rabbit (Roger Zemeckis, Touchstone Pictures/Amblin Entertainment/Silver Screen Partners III/Walt Disney Feature Animation, USA)
- \* 1989 Going Overboard (Valerie Breiman, L.A. Dreams Productions, USA)
- \* 1989 Honey, I Shrunk The Kids (Joe Johnston, Buena Vista Pictures/Doric Productions/Silver Screen Partners III/Walt Disney Pictures, USA)

- \* 1989 - 1992 McGee & Me! (K.C. Johnson/B. Myers, Focus on the Family/Living Bibles International/TLC Entertainment, USA)
- \* 1989 Raja Chinna Roja (S.P. Muthuraman, A.V.M. Productions, Indien)
- \* 1989 The Super Mario Bros. Super Show (Dan Riba, Dakota Pictures/Dic Enterprises/Nintendo of America/Saban Productions, USA/Kanada)
- \* 1990 - 1998 Bobby's World (Howie Mandel, Alevy/Film Roman/Saban International, USA)
- \* 1990 Captain N & The Adventures of Super Mario Bros. 3 (John Grusd, DiC Enterprises/Nintendo of America, USA)
- \* 1990 Grim Prairie Tales: Hit the Trail... to Terror (Wayne Coe, East-West Film Partners, USA)
- \* 1990 Rockin' Through the Decades (Steve Karman, Bagdasarian Productions/Murakami Wolf Swenson, USA)
- \* 1990 The Chipmunks: Rockin' Through the Decades (Steve Karman, Bagdasarian Productions/Murakami Wolf Swenson, USA)
- \* 1990 Werner - Beinhart! (N. List/G. Hahn/M. Schaack, Neue Constantin Film, Deutschland)
- \* 1991 Manipulation (Daniel Greaves, Tandemfilms, UK)
- \* 1991 Rock-A-Doodle (D. Bluth/G. Goldman/D. Kuenster, Goldcrest Films International/Sullivan Bluth Studios, Irland/UK/USA)
- \* 1991 Volere Volare (Guido Manuli/Maurizio Nichetti, Bambú Cinema e TV/Cecchi Gori Group Tiger Cinematografica/Penta Film/Silvio Berlusconi Communications, Italien)
- \* 1992 Cool World (Ralph Bakshi, Paramount Pictures, USA)
- \* 1992 Evil Toons (Fred Olen Ray, American Independant Productions, USA)
- \* 1992 Stay Tuned (Peter Hyams, Morgan Creek Productions/Warner Brothers, USA)
- \* 1993 O'Faby (K. Sreekuttan, Jensher Productions, Indien)
- \* 1993 Son of the Pink Panther (Blake Edwards, Filmauro/International Traders/United Artists, Italien/USA)
- \* 1994 Dot in Space (Yoram Gross, Yoram Gross Films, Australien)
- \* 1994 Harold und die Geister (Curt Linda, Linda Film/Stockmann Filmverlag, UK/Deutschland)
- \* 1994 Natural Born Killers (Oliver Stone, Warner Brothers/Regency Enterprises/Alcor Films/Ixtlan/New Regency Pictures/J.D. Productions, USA)
- \* 1994 - 2001 Space Ghost Coast to Coast (M. Lazzo/K. Jones/C. M. Croker/J. Doud/A. Deleo, Big Deal Cartoons/Cartoon Network/DESIGNefx/Ghost Planet Industries/Williams Street, USA)
- \* 1994 Taxandria (Raoul Servais, Iblis Films/Bibo Films/Les Productions Dussart/Praxino Pictures/Mafilm/Belgische Radio en Televisie/Radio Télévision Belge Francophone /Hessischer Rundfunk/Nederlandse Omroepstichting/Canal+/FilmNet/Club d'Investissement Média/Eurimages/Ministerie van de Vlaamse Gemeenschap/Ministère de la Communauté Française de Belgique/Centre National de la Cinématographie/Berliner Filmförderung/ASLK-CGER Bank/Nationale Loterij van België/Loterie Nationale de Belgique, Belgien/Deutschland/Frankreich)
- \* 1994 The Pagemaster (P. Hunt/J. Johnston, Turner Pictures/Twentieth Century Fox, USA)
- \* 1995 Balto (Simon Wells, Amblimation/Amblin Entertainment/Universal Entertainment, USA)
- \* 1995 Circle of Live: An Environmental Fable (Bruce Morris, Walt Disney Pictures, USA)
- \* 1995 Parachute Express: Come Sing With Us! (Rhaz Zeisler, Walt Disney Home Video, USA)
- \* 1996 Genre (Don Hertzfeldt, Bitter Films, USA)
- \* 1996 James and the Giant Peach (Henry Selick, Allied Filmmakers/Walt Disney Pictures/Skellington Productions, USA)
- \* 1996 Kids for Character (Tom Selleck, The Character Counts! Coalition/Lions Group, USA)
- \* 1996 Space Jam (Joe Pytko, Warner Brothers/Northern Lights/Courtside Seats, USA)
- \* 1997 Lorenz im Land der Lügner (Jürgen Bauer, ProVobis/CineVox, Deutschland/Luxemburg)
- \* 1998 Lola rennt (Tom Tykwer, X-Filme/WDR/Arte, Deutschland)

- \* 1998 - 1994 The All-New Mickey Mouse Club (Bill Walsh, Blue Wave Industries/Disney Channel/Les Chouse Company/Steve Clements Productions/Walt Disney Television, USA)
- \* 1998 The Drew Carey Show - Drew meets Daffy Duck (D. Carey/B. Helford, Mohawk Productions/Warner Brothers Television, USA )
- \* 1999 A Little Curious (Steve Oakes, Curious Pictures, USA)
- \* 1999 A Valentine for You (Keith Ingham, Walt Disney Television Animation, USA)
- \* 1999 Belle's Tales of Friendship (Jimbo Marshall, Davis W. King/Walt Disney Pictures, USA)
- \* 1999 Fantasia 2000 (J. Algar/G.Brizzi/P. Brizzi/H. Butoy/F. Glebas/E. Goldberg/D. Hahn/P. Hunt, Walt Disney Pictures/Richard Purdum Productions/Walt Disney Feature Animation/Walt Disney Television Animation, USA)
- \* 1999 - 2013 SpongeBob SquarePants (Serie) (Stephen Hillenburg, Nickelodeon, USA)
- \* 2000 - 2005 Jackie Chan Adventures (John Rogers, Adelaine Productions/Blue Train Entertainment/Jackie Chan Group/Columbia Tristar Television, USA/Hong Kong)
- \* 2000 Otesánek (Jan Švankmajer, Athanor/Barrandov Biografia/FilmFour/Illumination Films/The Czech Republic State Fund for Support and Development of Cinematography, Tschechien/UK/Japan)
- \* 2000 The Adventures of Rocky and Bullwinkle (Des McAnuff, Capella International/KC Medien/Tribeca Productions/Wild Brain Productions, USA/Deutschland)
- \* 2000 The Tigger Movie (Jun Falkenstein, SimEx Digital Studios, Walt Disney Animation Japan/Walt Disney Television Animation, USA/Japan)
- \* 2000 Thomas and the Magic Railroad (Britt Allcroft, Gullane Pictures/Destination Films/Isle of Man Film Commission/The Magic Railroad Company, UK/USA)
- \* 2001 Christmas Carol: The Movie (Jimmy T. Murakami, Illuminated Film Company/The Film Consortium/Film Council/FilmFour/MBP/Scala/Winchester Films, UK/Deutschland)
- \* 2001 I Mondi di Bruno Bozzetto (Daniela Trastulli, Medialogo, Italien)
- \* 2001 - 2004 Lizzie McGuire (Terri Minsky, Stan Rogow Productions/Disney Enterprises, USA)
- \* 2001 Monkeybone (Henry Selick, Twentieth Century Fox Film Corporation/1492 Pictures/Twitching Image Studio, USA)
- \* 2001 Osmosis Jones (B. Farrelly/P. Farrelly, Warner Brothers/Conundrum Entertainment, USA)
- \* 2001 - 2004 Space Ghost Coast to Coast (M. Lazzo/M. Maiellaro/J. Fortier/T. Hanson/P. Smith/M. Harrigan, Big Deal Cartoons/Adult Swim/DESIGNfx/Williams Street, USA)
- \* 2002 A Very Merry Pooh Year (Gary Katona/Ed Wexler/Jamie Mitchell, Walt Disney Pictures, USA)
- \* 2002 - 2005 Berlin, Berlin (F. MeyerPrice/S. Unterwaldt/T. Selge/G. Scheerer/U. Hamacher/C. Schnee/E. Onneken, NDR/Degeto Film/Studio Hamburg Filmproduktion, BRD)
- \* 2002 Bowling for Columbine (Michael Moore, Dog Eat Dog Films/Alliance Atlantic/Salter Street Films/Iconolatry Productions/TiMe Film- und TV-Produktions GmbH/United Broadcasting/Vif Babelsberger Filmproduktion GmbH, Kanada/USA/Deutschland)
- \* 2002 Dibu 3 (Raul Rodriguez Peila, Patagonik Film Group/Television Federal, Argentinien)
- \* 2002 El rey de la granja (G. Muro/C. Zabala, Baint Zinema/S.A., Spanien)
- \* 2002 Terror Toons (Joe Castro, Jesco Film Entertainment, USA)
- \* 2002 The Dangerous Lives of Altar Boys (Peter Care, Egg Pictures/IEG/Trilogy Entertainment Group, USA)
- \* 2003 American Splendor (R. Pulcini/S. Springer Berman, Good Machine, USA)
- \* 2003 Kill Bill Volume 1 (Quentin Tarantino, Miramax/A Band Apart/Super Cool ManChu, USA)
- \* 2003 Lian zhi feng jing (Miu-suet Lai, Filmko/Sil-Metropole Organisation/NHK/Rosem Films/China Film Co-Production Corporation/Fonds Sud Cinéma/Ministère de la Culture et de la Communication/Ministère des Affaires Étrangères, Hong Kong)
- \* 2003 Looney Tunes: Back in Action (Joe Dante, Warner Brothers/Baltimore Spring Creek Productions/Goldmann Pictures/Looney Film Productions GmbH & Co KG, USA/BRD)

- \* 2003 Piglet' Big Movie (Francis Glebas, Walt Disney Pictures, USA)
- \* 2003 The Lizzie McGuire Movie (Jim Fall, Tenn Life Productions/Walt Disney Pictures, USA)
- \* 2004 Fat Albert (Joel Zwick, Twentieth Century Fox Film Corporation/Culver Studios/Davis Entertainment, USA)
- \* 2004 - 2006 Hi Hi Puffi AmiYumi (Sam Register, Cartoon Network/Renegade Animation, USA)
- \* 2004 Save Virgil (Brad Ableson, Quality Filmed Entertainment, USA)
- \* 2004 The Life Aquatic with Steve Zissou (Wes Anderson, Touchstone Pictures/American Empirical Pictures/Scott Rudin Productions, USA)
- \* 2004 The SpongeBob SquarePants Movie (Stephen Hillenburg/Mark Osborne/Derek Drymon, Nickelodeon Movies/Paramount Pictures/United Plankton Pictures/Viacom International, USA)
- \* 2004 Winnie the Pooh – 123's (Gary Katona/Ed Wexler, Walt Disney Television Animation, USA)
- \* 2005 Lunacy (Jan Svankmajer, Athanor/C-Ga Film/Ceská Televize, Tschechische Republik/Slowenien/Japan)
- \* 2006 How to Eat Fried Worms (Bob Dolman, Gran Vita/New Line Cinema, USA)
- \* 2006 Medium, Episode 3, Folge 2 (Glenn Gordon Caron, CBS Paramount Network Television, USA)
- \* 2006 Miss Potter (Chris Noonan, Phoenix Pictures/UK Film Council/Grosvenor Park Media, BBC Films/Isle of Man, UK/USA)
- \* 2006 Re-Animated (Bruce Hurwit, Cartoon Network Studios/Cartoon Network/Renegade Animation/Turner Studios, USA)
- \* 2006 - 2008 Space Ghost Coast to Coast (M. Baker/D. London/A. Rheingold, Williams Street/Gametap/TBS/Time Warner, USA)
- \* 2006 SpongeBob SquarePants – Dunces And Dragons (Vincent McEveety, United Plankton Pictures, USA)
- \* 2006 The Pink Panther (Shawn Levy, MGM/Columbia Pictures/Robert Simonds Productions/International Production Company/Montecito Picture Company, USA/Tschechien)
- \* 2006 The Sparky Book (Mary Lewis, National Film Board of Canada, Canada)
- \* 2007 99 francs (Jan Kounen, Légende Enterprises, Frankreich)
- \* 2007 Enchanted (Kevin Lima, Walt Disney Productions/Josephson Entertainment/Andalasia Productions/Right Coast Productions, USA)
- \* 2008 Animated American (J. Baker/J. Haidar, Grinnel Drive/Mercury Filmworks, USA)
- \* 2008 La Voie du Chat (Myriam Tonelotto, La Bascule/Ana Films/ZDF/Arte/Images Plus/Mosaik, Frankreich/Deutschland)
- \* 2009 (500) Days of Summer (Marc Webb, Searchlight Pictures/Watermark/Dune, USA)
- \* 2009 Extract (Mike Judge, Ternion, F+A/3Arts Entertainment, USA)
- \* 2009 SpongeBob's Truth or Square (Alan Smart/Mark Osborne, United Plankton Pictures, USA)
- \* 2009 The Pink Panther 2 (Harald Zwart, MGM/Columbia Pictures/Robert Simonds Productions, USA)
- \* 2009 The Private Lives of Pippa Lee (Rebecca Miller, Grand Army/IM Global/Lumina/Plan B, USA)
- \* 2009 Truth or Square (L. Brookshier/N. Cash/A. Overtoom/A. Smart/T. Yasumi, USA)
- \* 2010 Diary of a Wimpy Kid (Thor Freudenthal, Color Force/Dayday Films/Dune, USA)
- \* 2010 Howl (R. Epstein/J. Friedman, Werc Werk Works/Telling Pictures/RabbitBandini Productions/Radiant Cool, USA)
- \* 2010 Jackass 3D (Jeff Tremaine, Dickhouse Productions/MTV Films, USA)
- \* 2010 My Soul to Take (Wes Craven, Rogue/Relativity Media/Corvus Corax, USA)

- \* 2010 Surviving Life (Jan Svankmajer, Athanor/C-Ga Film/Ceská Televize/Universal Production Partners/Ren Corporation Ltd./d-rights, Tschechische Republik/Slowakei/Japan)
- \* 2010 - 2011 Take Two with Phineas and Ferb (D. Povenmire/J. Marsh, Studio B/Hieroglyphic Productions/Disney Television Animation, USA)
- \* 2011 Brasil Animado (Mariana Caltabiano, Globo Films/Mariana Caltabiano Criacoes/Teleimage, Brasilien)
- \* 2011 Conflicting Ideas (Mark Haldane, Duncan of Jordanstone College of Art and Design, Schottland)
- \* 2011 Death of a Superhero (Ian Fitzgibbon, Bavaria Pictures/Grand Pictures/Picture Circle, Irland/Deutschland)
- \* 2011 Diary of a Wimpy Kid: Rodrick Rules (David Bowers, Fox 2000/Dune/Color Force, USA)
- \* 2011 Priest (Scott Stewart, Screen Gems, USA)
- \* 2011 Ra.One (Anubhav Sinha, Red Chillies Entertainment/Eros International/Prime Focus/Tata Elxsi Visual Computing Lab/Winford Productions, USA/Indien)
- \* 2011 The Making of Longbird (Will Anderson, Edinburgh College of Art, Schottland)
- \* 2011 Werner – Eiskalt! (R. Feldmann/T. Platt/H. Weigel/G. Roll, Constantin Film, Deutschland)
- \* 2011 Winnie the Pooh (Stephen J. Anderson/Don Hall, Walt Disney Pictures/Walt Disney Animation Studios, USA)
- \* 2012 Diary of a Wimpy Kid: Dog Days (David Bowers, Fox 2000 Pictures/Dune/Color Force, USA)
- \* 2013 Movie 43 (Elizabeth Banks/Steven Brill/Steve Carr/Rusty Cundieff/Rusty Cundieff/Griffin Dunne/Peter Farrelly/Patrik Forsberg/Will Graham/James Gunn/Brett Ratner/Jonathan van Tulleken/Bob Odenkirk, Relativity Media/Virgin Produced/GreeneStreet Films/Wessler Entertainment/Witness Protection Films, USA)
- \* 2012 Phineas and Ferb - Tri Stone Area (Robert F. Hughes, Disney Channel, USA)
- \* 2012 Sur la piste du Marsupilami (Lain Chabat, Chez Wam/Pathé/TF1 Films Production/Scope Pictures/TF1/Canal+/Ciné+/Région Wallone/Le Tax Shelter du Gouvernement Fédéral de Belgique, Frankreich/Belgien)
- \* 2012 Unofficial Sentai Akibaranger (R. Tasaki/N. Suzumura, Toei, Japan)
- \* 2013 The Congress (Ari Folman, Bridgit Folman Film Gang/Pandora Filmproduktion/Opus Film/Paul Thiltges Distributions/Entre Chien et Loup/Liverpool, Israel/Deutschland/Belgien/Polen/Luxemburg/Frankreich)
- \* 2013 Zombi Kanikuly (Kirill Kemnits, New Wave Productions, Russland)